Игра, совершенная как мир

Виктор Тихонов

SHOUT
SHARE
IT

•

Тихонов Виктор
Игра, совершенная как мир

Реальный мир, клиника доктора Васюкина.
Доктор - кремень! Объявить человеку смертный приговор и

при этом не отвести глаза. Приятно иметь с таким дело. Да меня просто клинит! Жить осталось меньше месяца, а я про глаза. Защитная реакция, не хочет мозг принимать информацию, но придется. Хотя… а док не унимается, заморозка, это не смерть, компьютерный мир, оцифровка. Ну, кто там будет по виртуальным полянам бегать, это мне еще до конца не понятно. То ли я природу обману, то ли меня ушлые сетевые деляги поимеют. Суть предложения проста, маркетологи темному обывателю всю плешь проели: технологический прорыв в бессмертие, вы засыпаете и видите сны. Какой же это сон, если тело стынет в криокамере, а какие-то электрончики в цифровом мире бегают? Ладно, чего перед собой кокетничать. Конечно соглашусь, ведь ничем уже не рискую. А док продолжает. Ну разумеется, ввиду срочности государственная программа не распространяется… кто бы сомневался. Все из своего кармана. Процедура омерзительно дорогая, да и поддерживать жизнеобеспечение камеры недешевое удовольствие. Но вроде бы денег хватит, так что прямая мне дорога в криокамеру и дальше, в бессмертие.

Выбирая себе новое пристанище, я долго не колебался. Искусственных миров, где вечность можно скоротать, немало, но глобальных, сервера которых будут не один десяток лет работать, раз-два и обчелся. Пусть и существует страховка, которая гарантирует перенос личности в другой мир в случае отключения, но лучше без таких экспериментов. Так что экзотику, с разными национальными колоритами и специальной физикой я отбросил и пригляделся к великой триаде: Футура, Реэлити и Фэнтези. Глобальные проекты, правительственная поддержка большинства развитых стран, число участников, живых и… не очень, перевалило далеко за сотню миллионов. Дальнейший выбор был прост. В технологических виртуальных мирах столкнусь я со своей вечной проблемой. Не люблю я технику, и она меня не жалует. Так зачем мне мои постоянные сложности с зависающими компьютерами и неработающими двигателями? В семьдесят лет бегать с мечом и изучать магию? Да легко! Не стареют душой ветераны! Подберу себе в качестве пристанища тушку молодого огра и вперед, за приключениями.

Разбежался. Внимательное изучение форума и ознакомление с исповедями виртуальных неудачников слегка охладило мой пыл. Выбор персонажа оказался задачей, более сложной, чем выбор института в далеком прошлом. Тогда я знал (приблизительно) свои способности и шансы на поступление, знал, что выбор не закрывает для меня другие пути навсегда. В виртуальности выбор шире, единственная константа, это твой пол

(слава богу!). Выбираешь расу, характеристики, навыки, профессию, вторичные характеристики... ах да, еще и внешность. Можно быть толстым эльфом, а можно тонким. В тонкого труднее попасть, бонус - уворот. Толстый имеет бонус к выносливости... так что терпим боль в боку и изучаем мануалы. Виртуальные способности накладываются на рефлексы, выработанные в реальной жизни. Увы, фехтованием не занимался, из лука не стрелял. Занятия у-шу? Может для кого-то это и восточные единоборства, для меня это всегда было чем-то вроде гимнастики, никаких мегаубойных навыков я там не получил. Разве что растяжку, да ловкость. Ловкость? Надо подумать. Итак, имеем тридцать четыре расы, а еще полукровки, четвертинки и загадочные мутации. Извращенная фантазия создателей проекта Фэнтези заставляла перфекционистов по многу раз менять персонажи в поисках совершенства и платить, платить, платить. Такой возможности у меня не будет. Во-первых, дефицит времени, док тянуть с заморозкой не советовал, во-вторых, чего греха таить, проблемы с финансами. Как уже упоминал, процедура оцифровки стоит денег, почти все мои сбережения уйдут на нее. В месяц две тысячи зеленых на содержание криокамеры и канала виртуальности тоже надо найти. А на это остается двадцатка. Так что через десять месяцев я либо перейду на подножный виртуальный корм и буду цифровыми баксами оплачивать свой ледяной гроб, либо переложат меня гуманные коммерсанты от бессмертия в гроб деревянный.

Вы бывали когда-нибудь на собственных поминках? Очень рекомендую, не забудете до самой смерти. Забавно, говорить о покойнике вроде бы полагается в прошедшем времени, а язык не поворачивается, покойник рядом бокал держит, слушает. Узнал о себе много нового. Кое-кто, по привычке, начинал объяснять, что веду, пардон, вел я не совсем праведный образ жизни. Таких одергивали. О покойнике либо хорошо, либо никак. Постепенно панихида перешла в тосты за будущее здравие. Наверно, так провожают в последний путь где-нибудь в далеких монастырях с суровыми настоятелями, там, где всерьез верят в загробную жизнь.

В криоцентре процедура прощания с реальностью обставлена с такой помпезностью, что глядя на скорбные лица менеджеров младшего звена, я начинаю путаться, кто из нас сейчас уйдет из этой жизни. Все формальности были улажены заранее, провожатых у меня не было. Друзья и приятели отходили от вчерашних поминок, ну а я рассчитывал, что лед в голове снимет похмелье. Опять уже надоевшие процедуры очистки, промывки и усушки... или как называется это издевательство? Да

какая мне сейчас разница! Что-то ядовито-желтое в вену и последнее напутствие главного деда мороза: "ВАС ЖДЕТ ИГРА, СОВЕРШЕННАЯ КАК МИР".

Виртуальный мир. Техническая локация.

Вроде живой. И, кажется, это все тот же я. Впрочем, в новом мире меня еще не существует. Только окно выбора персонажа и характеристик. Изучая мир Фэнтези и его возможности, я понимал, что для таких как я, перебежчиков из реального мира, есть два пути в загробной жизни: либо оплачивать свое бытие из реала, либо попытаться заработать в виртуальном мире. В первом случае нужен всего лишь солидный банковский счет. Во втором... не любят создатели игры тех, кто пытается заработать на жизнь, выводя игровые деньги в реал. Не любят, но терпят, потому, что жить припеваючи играя в любимую игрушку, это голубая мечта огромной армии школьников, безработных и прочих компьютерных романтиков. Без них не будет драйва. А игра создана для того, чтобы кормить своих создателей, а не любого, кто выберет себе игрового персонажа. Стабильно зарабатывать умудряются те, кто выбирает стандартного крафтового персонажа с тщательно выверенными характеристиками, живет в капсуле месяцами и отрабатывает роль шахтера, портного или ювелира. Игровой офисный планктон. Можно стать добычливым горняком или искусным кузнецом. Но везет далеко не всем. И нужный мне заработок в две тысячи золотых монет это много, очень много в виртуальном мире. К тому же нет у меня желания коротать вечность где-нибудь в шахте, не имея возможности сменить надоевшую, но необходимую профу, когда все характеристики заточены под кирку, иглу или другой инструмент, а вокруг конкуренты с точно такими же профессиями и статами. Ладно, есть более рисковый, но зато не такой занудный вариант. Ветку боевых профессий в Фэнтези качают почти все. Хочешь побегать по окрестным лесам, посмотреть мир? Найти древние клады и военную добычу? Валяй, но помни, при смерти герой теряет пятьдесят процентов опыта и характеристик. И любая твоя вылазка за стены безопасного города может отбросить тебя в развитии на месяцы. А счетчик тикает и жить в долг тебе никто не позволит. Виртуальный мир густо заселен агрессивной фауной, нечистью и еще черт знает кем. Просмотрел я энциклопедию игры, создатели просто больные люди. Здоровому такое не приснится. Так что надо быть сильным, ловким, шустрым и... очень хитрым. И самая страшная напасть всех новичков. Не агрессивные монстры, а игроки, пришедшие в этот мир до них. Они больше знают, сильнее бьют. Они разобрали самые вкусные плюшки и не горят желанием делиться. Некоторые

из них просто не обращают внимания на новичков, некоторые иногда могут помочь. А есть и те, кто получает удовольствие от того, что гнобят беззащитную мелюзгу или делают их объектом кача или развода. Хорошо, когда у тебя есть время на то, чтобы изучить все их подлянки или надежная команда друзей, которые защитят и помогут. Все мои друзья остаются в реале. Там их корни, семьи, работа. Нам было некогда бегать по виртуальным мирам. Мне придется за это расплатиться. Мне нужен хитрый билд одиночки, способного за себя постоять.

После мучительных раздумий, я решил выбрать путь, по которому идут самоуверенные дилетанты и отчаянные авантюристы - попытаться найти в дебрях настроек нестандартный жизнеспособный вариант развития персонажа. Шанс катастрофически мал, но в случае удачи юнит с неожиданными боевыми умениями или редкой профессией может стать заметной фигурой виртуального мира, со всеми вытекающими финансовыми и бытовыми привилегиями. Если сильно, очень сильно повезет. Ведь почему люди всех возрастов с таким азартом играют в виртуальные миры? Потому что там, в отличие от реальности, у каждого есть возможность самореализации. В нашем мире успех любого человека во многом определяется его окружением, связями, случаем, наконец. И если звезды не встали в нужном порядке, а твоих сил и воли недостаточно, чтобы изменить сложившиеся обстоятельства, ты быстро становишься винтиком в системе, даже если тебе кажется, что ты влиятельный и важный. Сомневаетесь? Тогда попробуйте представить, что вы проснулись сегодня в своей кровати без своей работы, без средств, без связей и знакомств. Многие ли смогут найти себя снова? Хватит ли сил? А виртуальный мир позволяет каждому попробовать с нуля пройти свой путь и добиться своего успеха. В игре тебе не сломает карьеру чей-то сынок, захотевший на твое место, не убьет все желание идти вперед самодур-начальник. Это игра. Она честнее, чем жизнь, пусть это лишь отдушина для неудачников. Или последнее прибежище для тех, кому недоступны игры реальности. Потянуло на философию. Это от неуверенности. Попытка у меня будет всего одна, а найденный мною вариант… он странный.

Виртуальный мир. Город Карон, светлая часть королевства людей Стабат.

Из ворот начального портала вместо Олега Сазонова, человека, отставного учителя русской словесности, вышел полукровка Артагриэль Лономарх. Только в виртуальности могли породниться горный эльф и арктический демон, впрочем, родителей своих не помню, сирота. Телосложением не гигант.

Тощий, но жилистый. Кожа бледная, шевелюра белая, густая. Чего я добился таким выбором? Минимизировал количество жизненно важных для себя первичных характеристик. Их всего восемь. Будешь качать все подряд или ошибешься с приоритетами, и ты мальчик для битья, которого обидит игрок на несколько уровней слабее тебя. В случае правильного выбора расы и профессии качаешь две-три характеристики. Если ошибся, и приходится поднимать сразу пять-шесть параметров, то расти они будут слишком медленно. В этом случае ты заведомый неудачник.

Впрочем, даже если ты не ошибся с первичными характеристиками, ты можешь запороть персонажа, распределяя характеристики вторичные. Их не восемь. Гораздо больше. Около сотни. Есть еще навыки и умения. Отдельно навыки и отдельно умения. Причем администрация постоянно добавляет какие-то новые параметры. И все они на что-то влияют. На что - догадывайся сам, на то и игра. Так что выбрал я полуэльфа/полудемона потому что были у демона почти бесполезные боевые навыки нанесения урона льдом и зависели они от ловкости. А у эльфа был бонус на прокачку этой самой ловкости. Вот на этой зыбкой почве я и решил построить свое будущее. А также на выборе боевой и рабочих профессий. Полагаете, я решил стать магом? Или лучником? На худой конец асасином? Черта с два! Моя боевая профессия - фокусник! Одна из самых непонятных профессий в игре. Зачем в мире магии фокус, основанный на ловкости рук, когда любой чародей движением брови может добиться большего? И бить циркач толком не умеет, и прятаться не мастак. Но угадайте, какая характеристика для него важнейшая? Правильно, ловкость, возьмите с полки конфетку. А вот почему моя рабочая профессия - наложение заклинаний зависела от ловкости, я так и не понял. Наверно, админы Фэнтези посчитали, что завязывать все профы на силу мысли, силу или точность неспортивно. Так что буду накладывать заклинания на оружие и броню. Если повезет. Заклинатель редкая профессия в первую очередь потому, что нет от нее толку на начальном этапе. Слишком многое требуется всего для придания вещам дополнительных характеристик. Вот и не буду отвлекаться от прокачки боевых умений. А если останусь жив, уровне эдак на сотом... короче, дело туманного будущего.

Стою на стартовой площади небольшого города Карон, светлой части королевства людей и в который раз поражаюсь ощущению реальности открывшейся передо мной картины. Давно ушли из компьютерных игр мультипликационные пейзажи и анимэшные герои. Сейчас это даже не кино. Порыв ветра слегка касается лица, из булочной неподалеку доносится запах свежего

хлеба. А вокруг средневековый город, такой, каким его представляют художники с непомерно задранными характеристиками мечтательность и воображение. Стоп. В реальности разве были характеристики персонажей? А, это уже не важно. Нарисовано здорово. Хотя, кто сказал "нарисовано"? Каменная кладка стен ближайших домов выглядит солидно и монументально, листва на кустах по периметру колышется так же, как и в мире по ту сторону экрана, облака в небе... вот когда я перевел взгляд на небо, совсем живое и такое далекое, в голове вдруг все встало на свои места: для меня это больше не игра. Я переехал в эту местность и меня ждет новый мир. Скромный сказочный, но реалистичный мир. Звучит?

Иду по брусчатке на центральную площадь, небольшой пятачок, в центре которой стоит здание муниципалитета. Рассматриваю встречных. Хотя локация Карон принадлежит людям, администрация игры явно не хочет обвинений в расизме. По улице идут эльфы, гоблины, орки. Внешность некоторых двуногих мне не знакома, но откровенно уродливых почти нет. Когда у человека появляется возможность выбрать идеальную внешность, редкий оригинал будет искать в каталогах что-нибудь горбатое и зеленокожее с перекошенной мордой. Хотя встречаются и такие. Может, неписи? На улице полно лавочек и кабаков. Далеко не все игроки лежат в капсулах ради смертельного боя с кем-нибудь пострашнее. Для многих лучший вариант кача просто посидеть с кружкой пива на улице средневекового города, поесть вкусные жирные сосиски, слишком жирные, чтобы питаться ими в реале. Полнейшее ощущение обычного путешествия по старой части какого-нибудь европейского города. В столицах локаций и больших торговых городах есть висячие дворцы и лестницы в небо. Стартовая локация скромнее и реалистичнее. Наверно для предотвращения культурологического шока. Хотя, вновь прибывших сразу видно - неуверенная походка, разинутый рот. Игроки постоянно присоединяются к игре, выбирая мир виртуальности под названием Фэнтези. Рождение хомо виртуалис? Опять меня потянуло на рассуждения. Нервы. Ведь первый раз вошел не гостевым персонажем, а своим Артагриэлем Лономархом. Ну и имечко подобрали! Надо подсократить. Арт? Артаг? Лон? Нет, Лон не то, ну какой я слон, вот играл бы огром... Итак, полукровка Артаг начинает свою головокружительную карьеру! Сейчас он получит свой первый квест и пойдет в лес убивать кроликов первого тире третьего уровня. Офигеть, какой героизм.

Виртуальный мир. Техническая локация.

Прежде, чем зайти в контору, где дают "героическое"

задание забить двадцать кроликов, захожу в меню развития личности распределить характеристики персонажа. В дни моей молодости в играх все было по-другому. Заврался. В дни моей молодости играли в тетрис и никто ничего не распределял. Не будем кокетничать, уже гораздо позже не удержался пару раз, побегал гномом в каких-то бродилках. Так вот там при входе в игру давались очки характеристик и ты распределял цифры по своему усмотрению. Сейчас в моде отказ от цифр во всем, что касается героев. Оставили только уровни персонажей. А личность, даже виртуальная, должна быть ближе к реальности. По-моему, просто хотят запутать клиентов, ну да ладно, их игра, их правила. Все мои основные характеристики выглядят на экране, включившимся перед глазами как старинная роза ветров, где каждый луч соответствует одной из характеристик. Эта лабуда называется кристалл личности. Наглядно и довольно удобно. Можно легко сравнить свои характеристики с абилками противника. Вызываешь мысленной командой дисплей характеристик, наводишь курсор на противника. Видишь его кристалл и понимаешь, что твой раза в два меньше. Лучше не связываться.

Приступим к созданию себя, непобедимого:

Сила. Тут все ясно, больнее бьешь, больше носишь. От нее зависит выносливость- способность бить не уставая. Нужно всем, особенно воинам, шахтерам кузнецам… короче, всем, кроме фокусника. Немного уменьшаю длину луча, на остальных появляется свечение, появился резерв для распределения.

Точность. Та же картина, всем надо, мне не очень. Вот такой хитрый билд я изобрел! Уменьшаю, резерв растет быстрее, чем при уменьшении силы - расовые бонусы арктического демона.

Ум. Не хочу обидеть фокусников, наверняка они весьма толковые парни. Так вот, в семье не без урода, на арене принципиальный дебил Артаг. Минимальное значение данной характеристики у него может измениться только по воле случая. Не нужна мне мана… как мне кажется.

Интеллект. Топовые маги, по мнению многих, опаснее прочих матерых убийц. Раскачал силу мысли и сносишь противников с одного заклинания. Только ведь еще раскачать надо. За десять месяцев точно не получится. Отказался я от этой ветки не без сожаления. Маги это сила. А еще красота…

Стойкость. Носить тяжелые доспехи и держать удар? Не мой путь. Ставлю минимум. Не видать мне бонусов от мифриловой брони.

Концентрация. Способность магов не прерываясь кастовать мегаубойные спелы под ударами врагов. Тут думать особо не

приходится, уменьшаем.

Телосложение. От нее зависит длина полоски жизни на экране характеристик. А жизнь ой как важна. Умер - потерял половину всего набранного опыта, с потерей всех уровней и характеристик данному опыту соответствующих. А это очень больно. Особенно, когда у тебя уровень эдак сотый. Месяцы игры насмарку. Неприемлемо. Оставляю как есть, а потом трусливо добавляю еще чуток. Жить хочется.

Ловкость мое все. И прыгучесть, и финты, и уклонение. А еще мое тайное ледяное оружие. В ловкость я бросил все, что имел и за счет расовых бонусов эльфа, получил солидный прирост. Начало положено. Будем расти дальше.

По поводу дополнительной характеристики, двух навыков и одного умения, которые можно открыть на первом уровне я тоже долго не размышлял. *Удача, акробатика, прыжки, удача и лазанье по деревьям*. С *акробатикой и прыжками* все ясно я циркач. Почему их сделали отдельно от ловкости, сия тайна велика есть. Но раз надо, буду прыгать отдельно. А поможет мне в этом удача. Эта странная характеристика влияет абсолютно на все. На форуме аж дым идет от серверов. Народ бьется, доказывая, что она не нужна или что необходима. Долго читал, но в итоге взял по очень простой причине: в реальной жизни мне часто не везло, пусть хоть в игре мне улыбнется удача. *Древолазание* в начале карьеры практически никто не берет. Умение считается практически бесполезным. Создатели игры опасались, что лучники и другие дистанционные классы превратятся в читеров, постреливая во врагов с высоты деревьев. В физику виртуального мира ввели запрет на нанесение урона с дерева. А вот по дереву стрелять можно! Игра, она такая игра... Ладно, пусть по мне стреляют. С моими ловкостью, прыжками и акробатикой увернусь как-нибудь. А вот отсидеться наверху, восстановить очки жизни и выносливости... может пригодиться.

Все. К бою/походу готов. Больше распределять нечего, С десятью медяками, которые даются при первом входе в игру, по магазинам ходить бесполезно. В сумке новичка по пять бутылок восстановления здоровья и маны. Продать склянки с маной, увы, нельзя, они без права передачи. Что еще? Одежда новичка. Как вы сами понимаете, защита от всех видов урона единица, меньше нельзя. Зато у меня 25% защиты от всех видов магических атак! Наследство от папаши эльфа. Спасибо ему за это, плюшка редкая и в игре зело полезная. А вот и мое первое оружие. *Медный тупой кинжал* с характеристиками С-1. В смысле величина урона зависит от силы и в базовом варианте равна единице. Самое слабое оружие в игре. Удачи Артаг!

Виртуальный мир. Окрестности города Карон

Какая странная и замечательная штука молодость, даже если она компьютерная! Практически забытое ощущение - нигде ничего не болит, не тянет. Легкость и желание подпрыгнуть, пробежаться. У городских ворот стоит пара стражников двадцатого уровня и кучка новичков, не решающихся отправиться навстречу приключениям. Кто-то бросил мне приглашение в группу, которое я без раздумий отклоняю. Сражаться толпой с кроликом как-то не хочется, а идти на кого-то более серьезного пока рановато, надо подрасти. Направляюсь к лесу, но меня вдруг в спину:

- Эй, фокусник, не спеши. В лесу у ворот пэкашер пасется.

Притормаживаю, задумавшись, пэкашер, убийца игроков, человек, который сознательно выбрал для себя в игре роль подонка. Что ж, фан можно получать по-разному. Но резвиться, убивая нубов в начальной локации... да просто больной ублюдок. Пока я не получил второй уровень, убить меня он не может. Но и сидеть у ворот мне не улыбалось. Счетчик тикает, меня ждут великие дела. Поблагодарив за предупреждение, я бодро шагаю к лесу. Сзади донеслось пожелание не набирать уровень... ну, как получится.

Лес почти как настоящий, но больше похожий на парк. Кролики здоровенные, но милые и безобидные. Насколько я читал про задание, они даже не сопротивляются. Только не торопясь убегают, получив урон. Надо ходить за ними и тренировать свой навык безжалостного убийцы. Жалости к цифровым муляжам я не испытываю, но дрожь в коленках присутствует. Предстоит испытать мое тайное оружие. Называется оно без затей - ледяной шип и на начальном уровне наносит всего один пункт урона крошевом мелких льдинок. Но моя максимальная ловкость, умноженная на расовый бонус, увеличивает урон до аж трех единиц. Имелся в арсенале еще и ледяной кулак, бьющий в два раза сильнее, но качать я буду именно шип, мое тайное смертельное оружие.

Фшшш, бац. Через две секунды снова: Фшшш. Звуковое оформление шипа довольно примитивное. И урон откровенно слабоват. По счастью кролики, ребята не очень крепкие. На то, чтобы обнулить их короткую полоску здоровья уходит меньше двух минут. Ледяной шип расходует выносливость, но потери незначительные, так что сразу начинаются поиски очередного ушастого. В сумке уже четырнадцать шкурок, тушек и две штуки каких-то "розовых желез", может, продам эту гадость алхимикам. Навык шипа слегка увеличился, где-то на два процента. Попутно качаю акробатику, прыгая вокруг меланхолично стоящих

кроликов. Улучшается она только в бою, так что надо не упускать возможность, пока противник не дает сдачи.

После убийства пятнадцатого кролика прогремели фанфары. Второй уровень! Я стал почти могуч и силен. Захожу в меню. Моя роза ветров стала разноцветной. У синих лепестков ловкости и точности появилось небольшое голубое добавление - игра показывает мне характеристики, которые я прокачал в бою. А еще светится серебристый ободок, это то, что я могу распределить за поднятый уровень. Не раздумывая увеличиваю ловкость и живучесть. Шип становится немного сильнее, да и сам я малость потолще. И вдруг сильная боль в спине, от неожиданности отскакиваю метра на три. Оборачиваюсь. Рядом стоит асасин десятого уровня, похоже, тот самый пэкашер, о котором меня предупреждали.

- Что попрыгунчик, не ожидал? А я уже минут двадцать в скрыте за тобой хожу, жду, когда ты уровень подымешь. Ну, иди сюда, я тебя не больно зарежу.

Лыбится, скотина. Чувствует себя самым крутым и непобедимым. Даже если бы я занимался фехтованием в реале, что дает заметное преимущество игроку здесь, в игре, разница в восемь уровней это приговор. Он гораздо более силен и живуч. Одним ударом в спину снес больше половины жизни. Если бы у него прошел крит, я бы уже летел на респаун. Может моя единичка удачи меня спасла? Над головой ник Хамтерикс Нагибатор. Ого! Богатенький буратино! Выбрать второе имя самостоятельно можно только за приличные деньги, у обычных игроков оно генерируется произвольно. Буквы красные, как и у всех убийц игроков. Что ж, объясняться с эдаким суперменом бесполезно. Зато есть отличный повод в первый же день игры испытать свою стратегию. Выпиваю пузырек на восстановление жизни. Ледяной шип. Фшшш бум. Полоска жизни Нагибатора, выведенная мною на экран, чуть дрогнула. Повреждение не более, чем на процент.

- Огрызаться, гаденыш? Ну ладно, сам напросился. - асасин бежит ко мне, я бью шипом еще раз. А потом... фокусник совсем безнадежный в бою класс. Ни защиты, ни фирменных комбо. А фокусы против врага мало чего стоят. Но есть в его умениях один странный финт - *внезапный прыжок*. Наверно, для эффектного появления из-за кулис. И это чуть ли не единственный скил во всей игре, позволяющий мгновенно разорвать дистанцию ближнего боя. Причем, для лучников и прочих рэнджевых вояк он бесполезен. После него на игрока накладывается дебаф 70% меткости. Типо, голова закружилась, не иначе. Отпрыгивай и бей по площадям, иначе промажешь. Читал на форуме, что несколько

друидов пытались использовать эту фишку, но результат был посредственным, заклинания, которые не бьют по игроку, а размазывают урон в пространстве недостаточно убойны в ближнем бою. Слились друиды. А я рискнул. Рискнул, потому, что обнаружил в физике ледяного шипа забавное свойство: это умение било не по игроку! Удар ледяным крошевом шел конусом, расходящимся на пятнадцать градусов в стороны. Получалось что-то среднее между обычной стрелой и ударом по площади. В результате шип был вдвое слабее ледяного кулака, зато он не боялся дебафа на меткость! Прыжок. Шип. Прыжок. Шип. Прыжок. Сколько же времени мы крутимся вот так на этой полянке? Асасин пьет уже вторую мензурку на ХП. А ругается! Тут и угрозы, и обещания не трогать меня, если я перестану кувыркаться. Как же, верю. Не отвечаю и бью своими слабенькими шипами. Этого крутого убийцы для меня не существует. Только манекен для отработки моей стратегии выживания. Все. Шкала выносливости сменила цвет с желтого на оранжевый. С ловкостью испуганной обезьяны карабкаюсь на ближайшее дерево. Перекур. Как и ожидалось, умения древолазания у пэкашера нет. В пылу боя он пытается штурмовать подъем, но физика игры непреклонна - выучи умение и только тогда лезь. Читал, правда, на форуме, что отдельные стоики изучают древолазание, просто повиснув на ближайшей ветке, до которой смогут дотянуться. Вроде бы, надо провисеть всего два часа. Ну, надеюсь, до этого не дойдет. Выносливость восстанавливается довольно шустро.

- Слазь, мартышка, тебе все равно никуда не уйти!

Повышенная агрессивность часто является результатом пониженного интеллекта. Выносливость восстанавливается в пять раз быстрее жизни. У него уже полоска здоровья уменьшена наполовину. Когда я свеженький спрыгну с дерева и продолжу, у него будет максимум процентов семьдесят. А свои зелья восстановления он уже потратил. Ему бы бежать, а он на угрозы разменивается! Хотя, вот на лице заметны попытки осмыслить ситуацию. Нахмурился, убогий.

- Ладно. Сиди на ветке дальше, обезьяна, я пошел. Еще встретимся там, где деревьев не будет.

Асасин разворачивается и с гордым видом удаляется. Жду, пока он сделает десять шагов, спрыгиваю с дерева. Важно не дать ему выйти на дистанцию отказа от схватки. Отбежав на пятьдесят метров, он, согласно игровым правилам, прекращает сражение. Я бы, может быть, отпустил. Но нельзя. В мирной обстановке он снова может войти в режим невидимости. И тогда угадайте, кто будет его первой жертвой?

Когда у противника осталось меньше тридцати процентов

жизни, он попытался сбежать. Я пристроился сзади. У игры интересная физика - если тебя преследуют, убежать нельзя. Даже если бы я в начале игры попытался бы уйти прыжками, противник ускорился бы ровно на скорость прыжков. Так что задача у меня простая - не отставай и швыряй шипы каждые две секунды. Когда на пяти процентах жизни асасин сел на траву и расплакался, я остановился. Так и есть. Школьник, впервые ощутивший себя сильным и теперь обиженный прилетевшей ответкой. Он с надеждой посмотрел на меня.

- Отпусти!

- Зачем? Может, после смерти ты что-то поймешь.

- Я понял. Не надо! Я же уровни потеряю. Я не хотел...

Дослушивать эти вопли? Скорее всего, передо мной просто малолетний подлец, в моем детстве подобные мучали кошек в подвале. И в "светлое будущее" компьютерных игр они притащили все то же желание обидеть слабого и остаться при этом безнаказанным. Шип. Шип. Шип.

За асасина получаю аж два уровня. Не обижайте маленьких! Три достижения: *"убийца игроков", "убийца ветеранов" и "долгий бой"*. Первое - стандарт, рано или поздно его получают все. Никаких бонусов, только звездочка возле имени на экране, зато в награду за убийство игрока, более, чем на пять уровней выше, повысили силу, а за долгий бой подняли стойкость. Вроде бы и не нужно, а вдруг пригодится когда-нибудь!

С тела я получил горсть медных монет, снял полный набор плохоньких кожаных доспехов и *бронзовую рапиру Т-15*. Острый темный клинок с красивой гардой. Очень солидное оружие для убийцы десятого левела. И как оно досталось этому придурку? А уж для моего четвертого, просто бомба. Долго верчу в руках. В отличие от кинжала, удар которого зависит от силы, наносимый ею урон умножается точностью. Учитывая, что на точность у меня коэффициент полтора, оружие для меня очень интересное. А если использовать еще одно, последнее умение ледяного демона, то... *Поцелуй мороза. В течение часа рапира наносит дополнительное повреждение холодом +1. Существует вероятность 0.1%, что оружие запомнит поцелуй навсегда и баф не спадет.* Круто но мало. Мало но... зато урон холодом игнорит броню. Мелочь, а приятно. Конечно, это не настоящее зачарование, ему мне еще учиться и учиться. Заглянул в характеристики. Опять слегка подросли в бою ловкость и точность. Распределяю свободные очки характеристик за уровень, увеличиваю ловкость и телосложение. Плюс, совсем чуть-чуть, точность. И сразу шкала повреждений, наносимых рапирой, становится вдвое длиннее, чем у моего ледяного шипа. Ой, как нехорошо... при том, что я

качал в основном ловкость, урон от природного умения растет гораздо медленнее, чем от оружия, которое можно улучшать и менять. А будет ли толк от шипа уровней через двадцать? А через пятьдесят? Ладно, пока альтернативы все равно нет. Никогда не занимался фехтованием, так что мегаубойная рапира мне особо не пригодится. Пусть шип слабей. Зато игнорирует физическую защиту. Главное, не соваться в северные районы, где многие твари имеют частичный иммунитет к холоду. Буду выглядеть там полным идиотом. Темнеть начинает. Долго возился. Зато пока бегал от асасина, а потом за асасином видел несколько кроликов. Пойду, познакомлюсь с ними поближе.

На входе в город все также дежурит парочка охранников. Толпа игроков рассеялась. Либо решили рискнуть в лесу, либо просто подались за другими квестами. Правый охранник картинно вскидывает бровь:

- Да ты реактивный просто! Уходил первым уровнем, возвращаешься четвертым. Через пару дней нас обставишь.

- Куда мне против доблестных охранников! - усмехаюсь в ответ. - У вас на воротах такой стремительный кач.

- Ты это, - насупился второй воин. - Нос не задирай, даже если повезло разок. Мы смену отстоим, нам опыт и деньги капнут. Потом квест для себя поищем. Еще и с тобой в чистом поле повстречаемся.

- Охрану начальство любит, - пробасил первый, стараясь сгладить впечатление от скрытой угрозы. - Стараются поддерживать наш левел выше среднего в городе. Имей ввиду, если новый набор в стражу будет.

- Спасибо за информацию, - киваю я удивленно. - Спокойной вахты.

Гениальная идея создателей Фэнтези. Здесь нет неписей. Все игровые роли отданы игрокам. Нет, конечно, большая часть жители города управляется искусственным интеллектом и никогда не существовала в реальности. Но отличить неписей от игроков очень трудно. Любой городской мусорщик на прямой вопрос ответит тебе, что отрабатывает смену за деньги и очки опыта. А сам он откуда-то из Петербурга. Или не ответит, а просто пошлет и посоветует отрабатывать свою роль без посторонних вопросов. И в обоих случаях останется непонятно, человек это или нет. Хотя, о чем это я! Сам про себя еще толком не понял, живой ли. На форумах, правда, писали, что водится за компьютерными персонажами такая привычка - они стараются выложить собеседнику побольше информации об игре. Вот как этот охранник на воротах про уровень стражи. Так что непись. Может быть...

Город Карон, Таверна "Синий сом".

- Так. Двадцать шкурок, согласно договору, - городской клерк был деловит настолько, что становилось очевидным - передо мной игрок. Компьютерные персонажи человечнее. Расписываюсь в получении двух серебряных монет и двигаю в поисках еды и ночлега. Поспать, конечно, можно и на травке в парке, но сон в постели дает баф к бодрости. Этой дополнительной характеристики у меня еще нет и смогу открыть ее только на пятом уровне, но валяться на траве все равно не стоит, благо денег пока хватает. Прохожу мимо "Успешного старта". Бывал в ней, когда бродил тут в гостевом режиме. Из разряда "жри, что дают, спи, где положили". Для начинающих и неудачников. Сюда приду завтра. Цены как раз по мне. А сегодня отмечу свой дебют, спонсором выступает все тот же асасин-неудачник, подаривший мне почти полторы сотни медяков. Похоже, из нубов вытряс, ну а я у него наследником оказался. На ужин в "Золотом фазане", местном ресторане для элиты, славящемся своей кухней и запредельными ценами, конечно, не хватит, но заведение средней руки мне нынче по карману. По пути заглядываю в лавку мясника, продаю тушки кроликов по два медяка. Начинаю чувствовать себя обеспеченным человеком. Потом вспоминаю, что для того, чтобы выжить, мне надо зарабатывать две тысячи золотых в месяц. В монетах Фэнтези разобраться просто. Один золотой это сто серебрушек, один серебряный - сто медяков. Сегодня я заработал меньше четырех серебряных монет. И приблизился на один день к дате своего отключения от криокамеры. Жутковатая арифметика. Даже в кабак расхотелось. Однако, за поворотом уже виден "Синий сом". Почему синий не знаю. Но готовят там повара с хорошо прокачанными навыками кулинарии. Заходил раньше, понравилось. Просторный зал заполнен едва ли на треть. В европейской части России уже глубокая ночь, все отправились спать в реал. В зале неписи и полуночники. Ну, или такие, как я. Кому реал не светит. Почти неписи. Заказываю у стойки свиных ребрышек с хреном и бутылку вина. Вкусно и, в отличие от реала, еще и полезно, дает разные мелкие бафы. Они мне сейчас без разницы, просто получаю удовольствие. И вдруг знакомый до отвращения голос за спиной.

- Вот он, сволочь!

Не оборачиваясь, продолжаю получать удовольствие, хотя в душе понимаю, что ужин испорчен. Мой недавний противник, убийца нубов асасин-неудачник не поленился найти меня, обежав, наверно, все питейные заведения города. В поле моего зрения появляется фигура старого знакомого с группой

поддержки - двумя колоритными рожами, человеком, мечником девятого уровня и здоровенным орком двенадцатого, неизвестной мне профессии "душитель". Рассматриваю лица. В игре можно либо выбирать себе любую внешность из огромного атласа физиономий, либо оставить свою, либо нарисовать все, что хочешь. Ребята явно пошли по третьему пути. Таких отвратных харь в каталоге я не видел. И выжить, получив такую внешность при рождении, тоже невозможно. Кажется, я столкнулся с серьезной патологией.

- Гони назад рапиру, - с ходу взял быка за рога Орк. - Я дал ее поиграть Хамотею. А тебе она выпадать не должна.

Косноязычно, но в целом понятно. То, что у всей троицы ники краснее редиски и весь их шмот гарантированно остается на месте их гибели, им якобы неизвестно. Рассчитывают, что я нубее последнего нуба?

- Без проблем, - миролюбиво улыбаюсь я. - Сейчас позовем городскую стражу, они зафиксируют сбой игровой программы и я отдам все, что случайно выпало из Хама.

- Я Хамтерикс Нагибатор! - влазит в разговор асасин.

- Вот пусть твой приятель тебя и нагибает, раз ты его рапиру пролюбил. Я тут при чем? Мы как, стражу зовем? - обращаюсь я к орку. Тот зло щерится, прекрасно понимает, что как только стражи услышат про его беспардонный наезд, они расстроятся и обидятся. Будет ему обеспечена ночь в каталажке, где налипнет на него масса дебафов. И это в лучшем случае. Поведение стражи данной провинции королевства людей явно скопировано с российской полиции в реальном мире. Своего не упустят.

- Отдаешь рапиру и мы о тебе забываем, - выплевывает слова орк. - Ты же убедился, найти тебя - за нефиг делать. Хочешь играть без проблем, веди себя хорошо.

По глазам вижу, очень грустно рэкетиру, что мы не в реале. Такая удобная ситуация, их трое, я один, а сделать ничего нельзя. Город безопасная зона. Ни нападений, ни дуэлей. Ладно, будем дальше заводить себе недругов.

- Вот этот, как его, Хам, сегодня днем был десятого уровня. Я второго. Сейчас он пятого, я четвертого. Хотите продолжать? Я не против.

- Рискнешь переть один против гильдии убийц? - усмехается орк. - Тогда считай, что твоя игра уже закончилась. Тебя везде найдут, клоун.

Орк перегибается через стол и демонстративно плюет мне в стакан. Вот это он зря. Акт вторжения в мое жизненное пространства тут же фиксируется игровыми компьютерами. Беру

кружку и выплескиваю вино в наглую морду. Троица убийц вскакивает. И тут же к столику подлетает бармен.

- Что здесь происходит? Кто-нибудь хочет подать жалобу на агрессию?

- Ну что вы,- отвечаю очень невинным тоном. - Я всегда так провожаю своего приятеля. Ему нравится. Спросите у него.

Бармен оборачивается к орку. Тот пожимает плечами.

- Никаких жалоб, мы уходим.

А что ему еще делать? Если будут подняты логи, плевок будет признан началом ссоры. Чем игровой мир лучше реала, так это своим почти идеальным правосудием. Мир, в котором нет прокуроров и адвокатов по определению чище и гуманнее. Говоришь, на тебя напали? Смотрим логи. Не нападали, сам хорош? Тюремщики и палачи в королевстве для таких случаев имеются. Куда ж без них?

Троица ушла, а я задумался о словах орка. Гильдия убийц - одна из легенд игры. Само существование этой организации под вопросом. Власти королевства уверяют, что таковой в природе нет, так как они могут отследить любое тайное общество и его главарей. Гильдия воров существует почти легально и даже платит налоги. А про убийц только слухи ходят. Распространяют их вот такие как этот орк. Просто в надежде запугать нубов. Ну, в самом деле, какая может быть гильдия убийц в мире бессмертных? Но еще из реала вынес я убеждение, что подлецы объединяются в стаи гораздо охотнее, чем нормальные люди.

- Добрый вечер!

- Добрый, - отвечаю я, будучи абсолютно уверенным в обратном. Еще одни визитеры. Сидел спокойно, никого не трогал и на тебе. Впрочем, подошедшая к столу парочка внешне весьма располагала к себе. Лесная фея и островной нордлинк. Воздушное создание и суровый викинг. Вроде шаблонно, но внешность обоих далека от стандартной. Лица прорисованы мастерски, сразу видно, что это не картинки из каталога, а штучная работа. И страшно дорогая, кстати. Везет мне сегодня на яркие типажи.

- Разрешите присесть?

-Прошу.

Фея, тоненькая белокурая девушка, красива до замирания сердца. Двигается слегка неуверенно. Первый уровень и, возможно, первый визит в игровой мир. Нордлинг пятнадцатого уровня помог сесть своей спутнице, представился:

- Егор Титов, Россия, Москва.

- Артаг. Полуэльф/полудемон. И вы, уважаемый Натариэль Фантисилат, - читаю я ник над головой нордлинка, - в данном королевстве совсем не Егор. Мы в другом мире, так что давайте

следовать местным обычаям, даже если это только игра. - О том, что для меня это уже единственный реальный мир, я распространяться не стал.

- Прошу прощения, я мало общаюсь в игре, не знаком с тонкостями этикета. Зовите меня Натар. Моя спутница, - нордлинк слегка улыбнулся спутнице. - Тисса, впервые в игре. По независящим от нас причинам, она не может покинуть этот мир, я же, к сожалению, на некоторое время вынужден выйти в реал. Сидя за соседним столом, мы были невольными свидетелями вашей ссоры с, - нордлинг запнулся, подыскивая определение.

- С хулиганами, - подсказываю я.

- Ваше поведение показывает, что вы не новичок в игре...

Да новичок я. Просто внимательно форумы читал. Нам бы в реальном мире такую фишку - еще до рождения знакомишься с контентом, выбираешь правильную линию поведения, узнаешь о последствиях своих поступков. Так что на слова нордлинка мужественно киваю.

- Я бы хотел нанять вас в качестве охранника. Даже, скорее, спутника. Вашей задачей будет помочь Тиссе адаптироваться в этом мире.

Я задумываюсь. Из форума знаю, что помощь новичкам, это целая профессия. Опытные игроки с навыками и призванием педагогов водят за собой целые ясли нубов. Оплачивается так себе, зато моральное удовлетворение... не то, что мне нужно в ближайшие десять месяцев.

- Только на десять дней. Оплата 100 золотых в сутки, - добавляет собеседник, видя, что я готов его прервать. - Я не смогу быть в игре постоянно и я хочу, чтобы за Тисса была под присмотром более опытного игрока. Мы составим стандартный контракт...

Стандартный контракт, это хорошо. Он фиксируется в памяти компьютера, в нем игровые и паспортные данные, так что я гарантированно получу свои деньги. А вот все остальное плохо, очень плохо. В первый же день моего пребывания в новой реальности ко мне подходят люди с внешностью от кутюр и предлагают работу по виртуальной охране замороженной в криокамере девицы, собираясь платить раз в двадцать, чем это стоит по местным расценкам. Я что, даже не заметил, как влип во что-то очень странное? Ребята не стесняются вешать мне на уши откровенную лапшу. Люди, у которых есть деньги на персонального дизайнера, всегда найдут средства на команду телохранителей, и уж точно не будут обращаться к первому встречному. Что происходит? - Хочу задать прямой вопрос собеседнику, ждущему ответа. Но лишь расплываюсь в улыбке.

- Интересное предложение. Вы знаете, что собираетесь переплатить мне в несколько раз? - Если собеседник считает тебя идиотом, улыбайся. Особенно если не понимаешь, почему он так уверен.

- Эта сумма для нас несущественна. Целая цепь различных накладок привела к тому, что мы вынуждены обратиться к незнакомому человеку. Я понимаю, все это выглядит очень странно. Но давайте исходить из того, что это всего лишь игра и наш договор в принципе не может иметь фатальных последствий ни для одной из сторон.

Да не совсем игра. Живу я здесь. И жизнь моя продлится на пятнадцать дней дольше благодаря этому странному контракту. Так что, в отличие от собеседника, для меня это очень существенно.

- Леди согласна провести время в моей компании? - Оборачиваюсь я к фее в надежде услышать ее голос. Она только кивает. - В таком случае, последний вопрос. Вы слышали мой разговор с... хулиганами. Если проблемы будут у меня, под удар может попасть и моя спутница.

- Завтра утром я смогу появиться в игре. Думаю, я помогу вам решить проблему.

Этот может. Пятнадцатый уровень... а еще экономные, скупые движения опасного в рукопашной схватке противника. Мой собеседник явно не офисный работник. Мастер единоборств? Телохранитель? Бонусы от характеристик дают нам лишь силу удара и скорость реакции. Навыки пользования холодным оружием и технику боя преподают в специальных школах в любом игровом городе. И отбоя от учеников нет. Я потому и хотел найти вариант развития с использованием магии. Некогда мне учиться правильной стойке фехтовальщика.

Пока нордлинк в сторонке дает последние наставления Тиссе, я бегло просматриваю ветку умений и навыков лесных фей. Чисто командный игрок: бафы, лечение, замедление противника. Каких-то серьезных боевых умений нет, но хорошо развита магия природы, а друиды, чьи умения я изучал довольно внимательно, с помощью этой ветки магии рвали противников, как тузик грелку. Все зависит от направления, в котором собирается качаться моя новая знакомая. Конечно, я бы предпочел взять в группу танка, но хилер тоже неплохо. Кивнув на прощание, Натар растворяется в дебрях реала. Завидно? Да не очень. Весь день ощущаю себя не умирающим от рака стариком, а вполне себе молодым и здоровым попаданцем в параллельный мир. Даже на свою спутницу начинаю посматривать со вполне определенным интересом. Хотя нет, сидит где-то глубоко во мне занудный

старикан. И больше всего мне хочется узнать, что за проблемы свалились мне на голову в лице данной красавицы.

- Как ощущения? - вежливо улыбаюсь подошедшей фее. - Без телохранителя в новом мире?

- А как же вы? - в ответ улыбается Тисса. Голос очень приятный, не писклявый стандарт эльфов и прочей светлой мелочи, а более низкий и какой-то бархатный и сексуальный. Что? Опять? Ну откуда могут всплыть гормоны в цифровом теле? А ведь ощущения...

- Я не профессионал. Да и уровень так себе.

- Насколько я читала, при разнице в уровнях больше десяти, опыта почти не получаешь. Так что ваш четвертый для меня даже лучше, чем пятнадцатый Егора, ах да, Натара. Почему все так серьезно относятся к игровым именам?

- Каждый игрок обязан пользоваться специально сгенерированным именем. Чтобы не запутаться, в каком он мире находится. Один из пунктов Хартии игровой безопасности.

- Что за хартия? - удивленно смотрит на меня фея.

- Правила поведения игровых корпораций и игроков. Вы никогда не посещали компьютерные миры?

- Мне было хорошо там, в настоящем мире, - погрустнела собеседница. - Не планировала оказаться здесь так внезапно и навсегда.

- Криозаморозка?

- Да. После аварии, - Тисса поднимает взгляд и я снова поражаюсь искусству дизайнера. Это не глаза, а озера какие-то. Зеленые и бездонные. И в них хочется утонуть...

- Что ж, давайте знакомиться еще раз. Артаг. Криозаморозка. Рак поджелудочной.

- О боже, - выдыхает девушка. - Так вы тоже?

За вечер мы так и не обсудили билд феи. Девушка долго рассказывала, как ехала в машине подруги, как их занесло. Безжизненным спокойным голосом она пояснила: "От нас мало, что осталось". Нордлинк действительно был телохранителем. Но не Тиссы, а ее подруги, чей отец был кем-то ну очень влиятельным и богатым. Олигарх оплатил процедуру криозаморозки дочери и ее подруги, оплатил их будущую прокачку и охрану, и даже вошел в игру вместе девушками. И вдруг возникли проблемы. Вместо того, чтобы оказаться в городе светлых эльфов Ауриарке, рядом с подругой, ее отцом, тремя телохранителями и специалистами по адаптации и скоростной прокачке параметров, они с Егором оказались в королевстве Стабат и просто сидели в таверне, не зная, что предпринять. Телохранитель не хотел оставлять девушку одну, вот и подписал

контракт с первым игроком подходящего уровня. Наверное, надеялся, что всегда сможет получить информацию о Тиссе, когда я выйду в реал. Не знал, что я всего лишь замороженный труп.

Город Карон. Таверна, рынок, караулка.

- С добрым утром! - стучусь я в комнату своей спутницы. Пять утра, но уже светло и пора двигать навстречу приключениям. Тьфу! Хватит вчерашних мне вчерашних приключений. Ждем нордлинга и спокойно набираем опыт под его охраной. Он появится часа через два, тогда и определимся, где и как будем качаться сегодня. Дверь почти мгновенно открывается. Фея явно давно проснулась и только ждала моего появления. В виртуальном мире достаточно проспать около четырех часов. Этой особенностью вирткансул пользуются все, кто торопится жить. Как это отразится на здоровье лет через двадцать, стараются не думать.

Завтрак в "Синем соме" сытный и весьма полезный: баф на силу и на телосложение. Сроком на пять часов. Хочешь продлить - приходи обедать. Пока кушаем, пытаюсь выспросить Тиссу о ее планах прокачки. Облом. Оказывается, планы были у специалистов, которые должны были встречать девушек в городе эльфов. А она ничего не знает, так как никогда не играла. Ну да, жизнь золотой молодежи хороша и в реальности, что ей компьютерные игры. Чтобы скоротать время, начинаем обсуждать варианты развития феи, их плюсы и минусы. Если учесть, что оба собеседника являются, мягко говоря, дилетантами, дискуссия сводится к желанию Тиссы стать лечебным супертанком с мега магией и красивыми доспехами. Фасон последних оговаривается особо.

Когда я увидел заходящего в таверну нордлинка в компании с незнакомым мне колдуном дроу, я сразу понял, у нас проблемы. Странно, видишь вроде бы спокойное лицо, а чувствуешь, что игры кончились, и началась в виртуальности реальная жизнь со всеми ее сложностями и неприятностями. А оно мне нужно в моем посмертном существовании?

- Ира, - начал телохранитель едва поздоровавшись. На мою гримасу ноль внимания. Похоже, проблемы реальные и серьезные, и ему не до фэнтезийных имен. - Расскажи, что ты чувствовала в момент перехода в виртуальный мир. Сергей хочет тебя послушать. - Колдун морщится вслед за мной. Сто пятьдесят второй уровень. Он уже имя свое земное забывать начал. Но смотрит внимательно на фею. Да что же у них там случилось, что дознавателя прислали? Тисса между тем рассказывает. Один в один с моими воспоминаниями: темнота, свет, новый мир. Замолкает и озадаченно смотрит на Натара.

- Что случилось? Где Ольга? С ней все в порядке?

- Мы не знаем, - после долгой паузы отвечает норлинк. - В момент нашего перехода в виртуал произошел сбой. Всех, кто направлялся в Ауриарк вместе с нами, разбросало по разным королевствам. Вчера, пока мы сидели здесь, все искали Ивана Анатольевича. Но его нигде нет. Совсем нигде. Он и Ольга, по сведениям, которые мы получили от администрации игры, в результате сбоя вошли в виртуальность в городе Карн. Это королевство темных магов. Только для высокоуровневых игроков. Там они исчезли.

- Это как это? - Тупо спрашиваю я. Хартия игровой безопасности оговаривает все мыслимые сложности и опасности. В игре можно виртуально погибнуть. Можно виртуально попасть в плен. Можно, в конце концов, потеряться на бескрайних просторах виртуальных лесов и степей. Но физически исчезнуть невозможно. У любого перед носом всегда маячит кнопка экстренного выхода в реал. Ну, или, на худой конец, кнопка перехода в локацию Изначального храма, если ты в реале всего лишь кусок замороженного мяса. Виртмир гарантирует безопасность.

- Разбираемся, - коротко отвечает нордлинк. Правильно. Я для них никто и звать меня никак. Получил халявный контракт и радуйся. Кстати, получается и Тисса для них сейчас всего лишь ненужная головная боль. Элементарно могут послать... в свободное плавание по просторам виртуала.

- Капсула сигнализирует, что клиент находится в игре. Кнопка внешнего экстренного выхода не срабатывает, - поясняет колдун. - Теоретически это невозможно, но виртуальность каким-то образом удерживает игрока. Отследить его перемещения официально нельзя. Мы пытались обойти запрет, но даже коллеги из виртмира не в состоянии вычислить их местонахождение. Тайна маршрутов личности.

Так, глаза у парня горят, выражение лица мечтательное. Ботаник, столкнувшийся с интересной задачей. Готов активно обсуждать технические проблемы. Кстати, и впрямь интересно. Никто не сообщил мне при заморозке, что меня могут вот, как олигарха. Хотя меня, наверно, не могут. В смысле, серьезным ребятам я нафиг не нужен, а мелкой шушере такой фокус не по силам.

- А разве просто провод выдернуть нельзя? - в голову доброй феи мгновенно приходит русское народное решение - рубить проблему топором.

- Нельзя, - мгновенно поскучнел колдун. Ну, тут я его понимаю. Не интересно ему обсуждать проблему с дилетантами.

Сегодня любой школьник знает, выход из виртуальной камеры осуществляется только штатно. Иначе мозг не выдерживает перегрузки. Коллапс со смертельным исходом. Так что все камеры снабжены автономными источниками питания, а требования к надежности сети ужесточены до предела, связь с Интернетом должна быть проводная и беспроводная и дублироваться от разных провайдеров.

- На данный момент мы пытаемся разобраться в физике процесса. Дополнительный шанс нам дает разный статус клиентов.

- Какой статус? - уточняет Тисса.

- Один пропавший живой и другой зомби. Его дочь... ой, извините, - спохватывается колдун, вспомнив с кем разговаривает. - Это наш слэнг, криозаморозка слишком длинно...

Слэнг у них, урод. Девчонка аж побледнела. Похоже, для нее все слишком быстро произошло, не успела еще привыкнуть. А дела у олигарха дрянь. Изобретательные у него враги, толковые. И кто знает, когда эта многоходовка началась. Случайна ли была автоавария? Ведь как получается. Преступления нет. Просто человек играет. А что найти не могут, так администрация гарантирует каждому полное отсутствие контроля над перемещениями в игре. Не работает кнопка на капсуле? Техника отказала. И в полицию не пойдешь. Нет, в полицию конечно пойдут, к своим карманным следователям, у олигарха наверняка были прикормленные. Но будут ли те землю носом рыть? Не факт. Ладно, это все не мои проблемы. Мне контракт отработать и свободен я как пингвин в полете.

Ира, ситуация сложная, - замялся нордлинк. - Все средства брошены на поиски Ивана Анатольевича. Сейчас всем просто не до твоего обустройства в этом мире. Сергей сейчас проконсультирует тебя по твоей фее, а я помогу с защитой первое время. Твой контракт, - повернулся Натар ко мне, - подтвержден. Но продлеваться не будет. Так что через десять дней ты свободен.

Да без проблем! Халява, пусть не эпического уровня, но все же... прокачаться на начальном этапе под защитой мощного бойца, да еще монет с него получить. Сильно он вчера нервничал, когда сделку предложил, сегодня бы мне ничего не обломилось.

- Сергей проконсультирует по статам феи, - кивает телохранитель на колдуна. Но тот предпочитал комплексный подход и начал не с девушки, а с самого высокоуровнего игрока в группе, с нордлинка.

- Не Сергей, Нарг. Я тебе уже говорил. Так, что у тебя. Сила, точность, ловкость, телосложение, ветка щита, кистень, разящий удар. Щит от танка, разящий удар от дамагера. Как вы все

стремитесь все сразу взять, универсалы, блин. Еще пару месяцев назад я бы сказал, что билд ты запорол. Но в последних обновлениях мобы стали хитрее, на танка стопроцентно не агрятся, всегда есть шанс, что вломят по любому, наносящему урон. Так что толстый дамагер со щитом, это работает. Вот только кистень. Оружие редкое. Взял бы лучше булаву или топор. Хотя, с разящим ударом... критуешь как бог.

- С нунчаками в спортзале много работал, вот и решил кистенем попробовать. А все характеристики нам спецы надиктовали, так что не моя вина и не моя заслуга.

- Окей, с тобой все ясно. А что у нас с уважаемым фокусником? - Колдун оборачивается ко мне. Глаза у него удивленно расширяются. - А у вас прикольная команда. Один упоротый универсал, другой наоборот, все в один стат вбухал. Ты, ламер, в курсе, что из оружия на ловкость в игре только бичи? И, во-первых, у них урон никакой, а во-вторых с ними надо уметь обращаться. Один из самых сложных предметов в игре. В этом захолустье скорей всего и учителей таких нет. Если ты не потомственный цыган и в таборе с кнутом в зубах не рос, будешь сам себе шишки набивать.

Объясняю наскоро свою тактику. Как-то нехорошо на душе. Неужели ошибся я в своих расчетах? Но когда колдун узнал, что вчера я завалил асасина, на восемь уровней сильнее меня, он погрузился в себя и начал что-то набирать на виртуальной клавиатуре. Визуально его действия отображались как колдовские пасы руками.

- Странно, может и сработать. Создатели игры так старались задушить старый добрый блинк и на тебе. Фокусника не заметили. Конечно, это не имба. Урона мага или колдуна ты никогда не достигнешь. И все классы с дистанционными ударами для тебя почти верная смерть. Но рукопашника ты на дуэли можешь замучить, как этого вчерашнего сина. В любом случае, в групповом бою билд отстойный. Хотя... с этим своим прыжком ты паровозы таскать можешь за милую душу. Короче, живи. А доберешься до столицы, найди меня в гильдии колдунов или обратись в дом клана Янтарь. Считай, это у тебя квест. Награду какую-нибудь придумаем. Интересно посмотреть, как ты сможешь развиться.

С феей колдун возился долго, объясняя, что выбрать и куда нажимать. Насколько я понимаю в игре, создавался саппорт типичной для класса профессии медик, способный противника слегка задержать и нас подлечить. Из характеристик подняли ум и силу мысли, на вторичных я слегка отвлекся и обратил внимание на фею, когда колдун попросил девушку

продемонстрировать расовое умение фей - бег сквозь деревья. Не в смысле через лес, а реально проходя ствол дерева насквозь. Увидев, я позавидовал. Да это круче моего внезапного прыжка! Разгоняешься с мобом на хвосте и в дерево. Любой противник отсекается гарантированно и с шишкой на лбу. А когда настал момент выбора рабочей профессии, я здорово удивился. Колдун начал выяснять хобби девушки, профессии, выбранные на основе знакомого занятия, усваиваются лучше. Выяснилось, что Тисса художница и все скины, свой и Натара, рисовала сама. Вот это да! А ведь у нее талант. Большая потеря для реального мира. Хотя, сколько талантов теряется ежедневно на нашей планете. В результате Тиссе выбрали рабочую профессию "мастер рун" и колдун начал собираться восвояси.

- С чего начнем? - спрашиваю Натара, как только колдун скрылся в проеме личного портала. Времени потеряно немало, я вновь вспомнил про оплаченные десять месяцев. Хотя теперь уже десять с половиной. Это моим неожиданным партнерам спешить особо некуда...

- Сейчас на базар, надо Тиссу приодеть. Затем попробуем квест взять, проходил я его месяц назад. Со смайликами, - отвечает нордлинг и мы направляемся к центру города.

Рынок в Кароне скопирован, похоже, с реального колхозного базара где-то на юге России. С непременным двухэтажным зданием в сталинском стиле и входом на торговую площадь в виде большой арки, украшенной статуями племенных быков и дородных колхозниц. При одном взгляде на это великолепие во рту появляется вкус настоящего жирного молока и ностальгии. Но молоком здесь не торгуют. Оружие, доспехи, ювелирка и, вместо молока, изделия местных алхимиков. Учитывая, что у Тиссы такой же убогий кинжал, как и мой вчерашний, а платье дает минимальную защиту, нам предстоит пройти по всем рядам. В экономике Фэнтези существует неписаное правило: покупать лучше у компьютерных персонажей, продавать на аукционе. Поэтому многие игроки арендуют лавки в городе и торгуют своим товаром под видом неписей. Хотя, нам сейчас все эти хитрости до лампочки. На начальном уровне особо крутые предметы большая редкость. Просто смысла в них нет. Сначала надо прокачать статы, тогда урон твоего оружия будут умножаться на солидные очки характеристик, и ты начнешь гоняться за мега убойными артефактами. Пройдя несколько лавок, Натар покупает девушке серп с уроном И-4, зависящий от интеллекта и странную деревянную броню, сотканную из веточек неизвестного мне сплитового дерева. Переплетение сделано настолько искусно, что с расстояния нескольких шагов

деревянный панцирь выглядит кольчугой из светло-серого металла. И дает защиту лучшую, чем мои кожаные доспехи. Оказывается, многим расам такие доспехи удобнее стальных. Срабатывает какое-то сродство с природой, нигде в мануалах официально не прописанное. Создатели игры стараются внести в игру дополнительную интригу. Или просто вытянуть из игроков побольше денег, выбрасывая на продажу огромный ассортимент изделий. Ювелирки на начальный уровень немного. Тисса покупает три серебряных кольца, два на жизнь плюс пятьдесят и одно на силу мысли плюс один. Мне драгоценности пока не по карману, зато у алхимика покупаю склянки на жизнь и выносливость. Только Натар остается без обновок. Я так понимаю, у него все вещи казенные, купленные по приказу начальства. Странные у него командиры. Послали защищать бессмертную девушку. Зачем прокачивать Тиссу? Ведь ей без разницы, какого она уровня? В отличие от меня, зарабатывать на продолжение жизни фее не надо.

Внезапно слышится колокольный звон, а перед глазами горящими оранжевыми буквами встает сообщение: "**Сообщение о событии регионального значения. Королевство орков Царат находится в состоянии войны с кланами эльфов из Серебряного леса. Потеря опыта в случае смерти на территории военных действий снижена до двадцати пяти процентов**". Ничего себе почти реальный мир! Не забывает нас игровая администрация, следит, чтобы всем было весело и комфортно. Превысило число жертв в войне определенный порог - начинают раздавать печеньки, чтобы народ не разбежался из этого самого Серебряного леса. Не любят игроки терять опыт, а ивент должен идти своим чередом, война все-таки, не слет скаутов.

Квест берем в караулке возле городских ворот, где начальник поста рассказывает о появлении в окрестностях города круглых прыгающих монстров, похожих на большой мячик с зубами. Третий - седьмой уровень, официальное название попоринги, в народе - просто смайлики. Причем третий уровень неагрессивный, а начиная с пятого, эти зубастые смешарики начинают проявлять к игрокам чисто гастрономический интерес. Так что задание поопаснее моего вчерашнего, но при наличии группы поддержки, вполне выполнимое. Когда я уже направился на выход, Натар придержал меня за плечо.

- Погоди, там, на улице дежурит один из твоих вчерашних приятелей.

Вот как. Значит, не угомонились. Мстительные, гады. Да и рапиру им жаль. Для начального уровня такой предмет редкость.

Даже кистень Натара имеет характеристику С-8 дробящего урона. Конечно, с учетом силы нордлинка, урон у него гораздо выше моего, но стоимость самого оружия не сравнить. Натар между тем продолжает:

- Сейчас мы все вступаем в группу. Затем мы с Тиссой уходим и ждем тебя в лесу. Неподалеку от опушки слева от дороги есть поляна, мы будем там. Ты увидишь наши метки на карте. Постарайся привести на поляну хотя бы парочку этих мстителей, лучше всех троих. Удачи.

- Подожди, - вспоминаю я про свое расовое умение. Поцелуй мороза и его кистень на один час приобретает дополнительную единицу урона холодом. Нордлинк только хмыкает. К общему урону эта грандиозная прибавка практически ничего не даст. Плевать, зато все повреждения морозом, нанесенные им в бою, пойдут в прокачку моего умения. Наконец, мои партнеры выходят.

- Проблемы? - спрашивает десятник стражи, видя, что я топчусь у входа.

- Да, с пэкашерами вчера поссорился.

- Слышал, бегают за воротами несколько козлов. А ты то что? Смог их обидеть? Уровень у тебя вроде бы маловат.

- Справился вчера с одним.

- Молодец, - стражник подходит поближе, считывает статы. - И чем это ты его? - удивляется он.

- Ледяным шипом, расовое умение демонов.

- То-то я смотрю полукровка. Неожиданно. Имей ввиду, если еще парочку убийц в лесу закопаешь, посети казармы стражи, то за такую прыть награда от начальства положена.

- А если я буду не один, с командой?

- Ну, тогда троих убейте.

Интересно задания даются в этой игре. Кроме официально объявленных квестов, существует масса дополнительных. Хочешь получить - общайся со всеми подряд. Кто даст задание и что пообещает за выполнение неизвестно. Что ж, будем собирать паровозик из трех моих недоброжелателей.

Окрестности города Карон.

Возле городских ворот я краем глаза замечаю вчерашнего орка. На всякий случай общаюсь с часовыми минут пять. Пусть подойдут подельники, мне нужны все трое. После бодрым шагом отправляюсь в сторону леса. Художника, его рисовавшего не интересовали проблемы и особенности лесного хозяйства. Он хотел величественный лес, поэтому такие мелкие детали, как молодые деревья или кусты в окрестностях города отсутствуют. В наличии исключительно раскидистые дубы-патриархи

трехсотлетнего возраста. Вроде бы впечатляет, но как-то пусто. И только на поляне, о которой говорил Натар, виднеется пара невзрачных кустиков, за которыми не смог бы спрятаться даже бурундук. Тем не менее, отметки моих партнеров по группе подозрительно совпадают с этой зеленью. Останавливаюсь неподалеку. Все, ждемс. Не думаю, что сегодня асасин будет атаковать из скрыта. Орк, предводитель банды, обижен. Ему нужна полная победа, с демонстрацией собственной крутости и величия. Точно! Идут как на параде. Причем четверо. Кроме вчерашних знакомых эльф-лучник седьмого уровня. Стратеги. Прихватили бойца с рендж атакой, знают гады про мою привычку отсиживаться на дереве. Эльф начинает бой первым. Стреляет издалека. С моей ловкостью уклониться несложно, сложнее остаться на месте с целью получения первого урона. Стараюсь, чтобы стрела несильно оцарапала руку. Получилось! Теперь компьютер зафиксировал немотивированную атаку на игрока. Не торопясь отхожу на край поляны, стараясь, чтобы кустики с моими союзниками находились между нами. Трое рукопашников прошли мимо зелени, явно не замечая засады, а когда с кустом поравнялся четвертый игрок, становлюсь свидетелем неожиданного зрелища. На конце одной из веток вдруг появляется знакомый кистень, и бьет по кожанному шлему лучника. Ваншот! Морок спадает. На поляне стоит нордлинк, уже атаковавший асасина, только начавшего разворачиваться в сторону новой угрозы. В драке трое на трое у нас явное преимущество. Швыряю свой шип в сина. Сегодня расовое умение бьет льдом гораздо сильнее. В два удара мы сняли больше половины ХП противника. Конечно, моя заслуга в этом явно меньше, чем нордлинка, но лиха беда начало! Второй кустик оборачивается Тиссой. Она кидает какую-то зеленую тряпку в асасина и руки его на несколько секунд оказываются спутанными зелеными побегами. У пэкашера не получается парировать удар Натара и его полоска жизни окрашивается красным. Оставшиеся двое противников ведут себя по-разному. Мечник по прежнему бежит ко мне, а более сообразительный орк сворачивает к почти беззащитной фее. Девушка пытается остановить главаря убийц каким-то природным умением, но тот перепрыгивает высунувшиеся из земли корни. По счастью, Натар полностью контролирует ситуацию на поляне. Добив третьим ударом сина, он поворачивается к бегущему мимо душителю и делает странное движение левым плечом. От щита нордлинка в сторону орка летит голубоватая тень и тот застывает оглушенным. Хорошая абилка! Что-то из умений танков. Отпрыгиваю подальше от мечника и бью шипом по орку, третьим в очереди на

перерождение числится он.

Оставшись один, мечник не пытался защищаться или разжалобить нас. Подставляя голову под кистень Натара, он только пообещал неминуемое возмездие, большие неприятности, скорую встречу и что-то еще, чего я не расслышал из-за хруста черепа. Новый уровень дали только Тиссе. Слишком большая разница в уровнях между Натаром и нами, вся экспа теряется в коэффициентах перевода опыта за участие в битве. Зато получили целую кучу практически бесполезного шмота. Натар надел бронзовое кольцо плюс один на силу, выпавшее из орка, а я взял сапоги эльфа, которые оказались чуть лучше моих. Отправляемся прореживать поголовье смайликов.

- Знаешь, Артаг, а ведь Сергей был прав. Этот твой шип слабоват в групповом бою. Как только набегает куча смайликов, у вас с Тиссой проблемы. А если бы меня не было?

- Не рассчитывал я на групповой кач. В игре масса мобов, с которыми можно справиться в одиночку за счет прыжков и вот таких слабых ударов.

- Все равно. Мне кажется, что хорошее оружие на высоких уровнях даст гораздо больший коэффициент урона, чем это умение. Будешь вокруг каждого моба по несколько дней прыгать, чтобы его убить?

- Понимаешь, Натар, до высоких уровней еще надо дожить, а попробуй я стандартный путь развития, шансов на это у меня было бы немного.

- Ты же в заморозке. Уж чего-чего, а времени у тебя воз и маленькая тележка.

- Не совсем так, - и я рассказываю свою историю совсем небогатого бессмертного. Скрывать что-то от партнеров не вижу смысла. Ребята мне нравятся. Натар воин от бога, в бою все видит и везде успевает. Тисса умудряется быть полезной, даже не смотря на свой мелкий уровень. А главное, меня не покидает ощущение, что они, так же, как и я, относятся к игре, как к реальности. Когда у тебя остается только вот этот цифровой мир, не особенно тянет общаться с теми, кто заскочил сюда на пару часов чтобы получить удовольствие геройствуя и убивая. Вижу нахмуренные брови Натара и округлившиеся глаза Тиссы. Прониклись. Но утешать не торопятся, за что им отдельное спасибо.

- А ведь я могу тебе немного помочь, - говорит Натар когда я заканчиваю свою невеселую повесть. - За десять дней фехтовальщика я из тебя, конечно, не сделаю, но основные стойки и удары покажу. Тренируйся постоянно. Будет у тебя дополнительный шанс в бою, если твой шип не сработает.

Если напорюсь на противника с иммунитетом к холоду, шансов у меня просто не будет. Но от возможности научиться чему-нибудь новому я в жизни не отказывался. А уж после жизни тем более. Так что предложение принимаю с благодарностью и после небольшой демонстрации, добиваю следующий зубастый мячик ударом рапиры. Да, так гораздо быстрее, чем шипом. Но от своего плана прокачки полностью отказываться не собираюсь. Подходить с рапирой вплотную к противнику куда опаснее, чем бить шипом издалека. Вот такой я трусоватый герой.

Город Карон. Таверна "Синий сом".

А ведь я буду скучать по этим беззаботным дням, когда можно качаться на максимальной скорости под прикрытием высокоуровнего игрока! Сижу в "Соме", подсчитываю дневную прибыль. Один золотой, пятнадцать серебряных и немного меди. Деньги и шмотки, выпавшие из пэкашеров, наградные за смайликов и всякая мелочь, выпадавшая из случайных мобов. К тому же все мы обзавелись кольцами, выданными в награду капитаном стражи. Мое первое колечко дает бонус плюс два к ловкости. Прикидываю, как, при наличии цифр характеристик в вещах, откалибровать шкалу характеристик на розе ветров личности. Вроде бы можно и наверняка кто-то это уже сделал. Вот только нафига это мне? Пятый уровень получил, характеристики улучшил. А сколько вешать в граммах, не моя забота. Это боксер перед поединком вес сгоняет. Боец у которого каждый день бой, ерундой не заморачивается. Натар свалил в реал, получив кучу поручений от Тиссы. Обещал завтра быть пораньше, но предупредил, что в любой момент его может отозвать начальство.

- Тисса, когда вы с Натаром кустиками прикинулись, это было твое колдовство?

- Это умение феи, "зеленый шум" называется. Некоторые звери могут учуять. Всех у кого есть "истинное зрение" обмануть невозможно. А на остальных срабатывает. Десять минут ты кустик.

- А нежить обманешь?

- Наверное, в описании про нежить ничего нет.

В восточном направлении начинаются темные земли королевства Стабат. От светлой части королевства низкоуровневые темные локации почти не отличаются. Но хищная фауна и всевозможные кровожадные смайлики там постепенно сменяются на скелеты, мумии и прочие зомби. Если фея сможет нас спрятать от нечисти, то играть там будет вполне комфортно. Надо будет завтра посоветоваться с Натаром.

- Артаг, а давай я тебе лицо исправлю, - вдруг обращается ко мне Тисса. - У тебя ведь стандартное, из каталога?

Вот уж чем не заморачивался, так это своей внешностью. Выбрал первое более-менее устраивающее из предложенных компьютером.

- А разве можно вносить такие изменения в процессе игры?

- Я специально читала. Нельзя сменить расовые признаки, рост, форму черепа. А вот что-то типа пластической операции, пожалуйста. Ну, или вроде макияжа.

Макияжа. А ведь фея даже не понимает, какой колоссальный источник дохода имеется у нее в руках! Многие уходят в игру так как я, ткнув пальцем в первую попавшуюся иконку каталога физиономий. Потом жалеют, что не выбрали себе орлиный нос или волевой подбородок. Обычным игрокам проще, вышел в реал, нашел художника или фотографа, внес исправления. Только плати, и ты будешь соответствовать своим представлениям о прекрасном. Но ведь есть те, кто выйти в реал не может. И виртуальные пластические операции могут быть весьма востребованными. Объясняю свое видение ситуации Тиссе.

- Я о деньгах не думала. За капсулу заплатил Иван Анатольевич. Он все расходы обещал оплачивать. Что сейчас будет, не знаю. Может действительно получится так зарабатывать...

- Давай попробуем. Ты нарисуешь мне новую рожицу, а я тебе за это заплачу. Если все получится, то у тебя впереди светлое будущее.

Сижу столбом уже около часа. Рисование новой внешности, как и многие другие технические работы с игровым компьютером, в игре отображаются как магические пассы. А наблюдать за Тиссой приятно. Чувствуется, человек занят любимым делом. Я никаких указаний по поводу будущей внешности не давал, так что девчонка в свободном полете. Горящие глаза на сосредоточенной физиономии, приоткрытые губы, резкие движения рук. Не знаю, какой она была художницей в реальном мире, но чувствую, что в этом появился новый творец.

- Все, закончила, - Тисса делает еще один взмах рукой, похоже, сейчас она нажала кнопку "исполнить". По лицу пробежала волна мурашек, художница слегка склоняет голову на бок, изучая результат своих трудов. Удовлетворенно кивает.

- Вот, посмотри, - девушка протягивает мне зеркальце из полированного серебра. Кажется, такие входят в набор стартовых предметов любой женской особи в Фэнтези. Внимательно рассматриваю результат. Вроде бы изменений немного, но... Вдруг вспоминаю Стругацских, кажется, это было в "Хищные вещи века", когда герой рассматривал себя после стрижки у мастера и думал, что это не он, а кто-то умнее, значительнее и лучше его. В

юности, как и большинство подростков, я был не в восторге от собственной внешности. Тогда бы я легко продал душу за лицо, которое я получил от Тиссы. Мечты сбываются. Достаю из сумки золотой, протягиваю художнице.

- Зачем так много, - удивляется она. Я же сама предложила...

- Бери. Всегда мечтал стать красавчиком и покорителем женских сердец. - Наглая ложь. Разумеется, с моей нынешней физиономией вполне позволительно покорять женские сердца, но красавчиком я не стал. Физиономия впечатляющая, но не приторная мордочка телеведущего, а в меру облагороженная морда эдакого мужчины настоящего, в меру брутального... придется соответствовать всерьез.

- Ой! Отобрали!

- Что отобрали?

- Твой золотой. Написали, что налог на прибыль при работах над изменением внешности составляет сто процентов. И отобрали, - девочка чуть не плачет. Художника может обидеть каждый. Даже в виртуальности.

- Ну и черт с ними. Не расстраивайся. Будешь зарабатывать по профессии, рунами.

- Чтобы рисовать руны, нужны специальные чернила из крови монстров. Надо у алхимиков покупать.

- Купим. Только не сразу. Рабочие профессии начинают качать после двадцатого-тридцатого уровня. Потому что все поделки на ранних уровнях слишком слабенькие и никому не нужны.

Мне тоже для рабочей профессии покупки делать придется. Кристаллы души, без них ни оружие, ни доспехи не зачаруешь. А добываются они некромантами и достать их непросто. Ладно, об этом подумаем позже, пока посмотрим, какой из меня получится воин. Я неплохо поднял ловкость, немного телосложение и точность. С пятым уровнем взял еще одну дополнительную характеристику - бодрость. Меньше буду терять выносливости при прыжках, на форуме рекомендуют.

Город Карон. Здание почты.

Два дня активного истребления фауны в окрестностях города. Квесты довольно однообразны и для нас практически безопасны. В этом заслуга Натара, который, как правило, просто стоит возле нас, контролируя обстановку, и своевременно вмешивается в ситуации, когда Тисса не успевает кинуть врагам свое природное умение замедления и мой шип становится малопригоден для общей свалки. Мы уже давно понимаем друг друга с полуслова и одного жеста достаточно, чтобы понять, что

тебе со спины зашла пара волков, или что сейчас будет кастоваться "листопад", дающий слабый урон по площади. Орк и его "гильдия убийц" больше не появляются нам на глаза, хотя Натар говорит, что пару раз замечал следящих за нами игроков. В целом все замечательно, но финансовая сторона дела начинает меня пугать. Если не считать тысячи монет, которые мне выплатит Натар по окончанию контракта, я заработал около десяти золотых. Это на порядок меньше, чем заработки, о которых вещает реклама. Сегодня я решил зайти на почту. Здание почтовой службы стоит в центре любого населенного пункта игры и совмещает в себе функции скайпа, форума и вотсапа. Можно даже пересылать посылки, но сегодня я пришел за информацией. Что я делаю не так? Где мои деньги? Забавно устроен гибрид древних и компьютерных технологий: для поиска нужного ответа берешь здоровенный том "Вести мира" и пишешь вопрос на любой странице. Потом открываешь следующую, и читаешь, что реклама, оказывается, не обманывает. Просто, как водится, в ней не вся информация. Заработать можно и довольно много. Но распространяется эта возможность, как правило, на топовых игроков и самых умелых крафтеров. Удел остальных - заработки ниже двухсот золотых.

А ведь я был готов к этому. Даже не ощущаю какой-то обиды на судьбу и на администрацию игры. Просто пытался себя обмануть, специально не изучал этот вопрос, когда готовился к путешествию в мир Фэнтези. Если плата за вход в игру двести баксов, то администрация костьми ляжет, но сделает так, чтобы средний заработок игроков был меньше. Или просто закроет игру, не приносящую дохода. А топ игрок, это года два непрерывного кача с ежедневной возможностью умереть и потерять половину уровней. И если не случится чуда, вечность скоро улыбнется мне ехидной гримасой. Нехорошо то как... плевать, играю ва-банк и последняя копейка ребром! Я устроил себе каникулы в молодость, и не буду печалиться от того, что они скоро закончатся.

Город Карон. Окрестности.

Сегодня по Натар пребывает в реале, так что нам категорически рекомендовано не лезть за городские ворота, а заняться социальными квестами, бегая по Карону с поручениями между лавками неписей. За последние два дня я подрос аж до десятого уровня, а Тисса до седьмого. Учитывая, что Натар поднялся только до семнадцатого, ранги нашей группы в диапазоне десяти левелов. Мы стали полноценной группой. Жаль, но сегодня кача не будет, поручения местных жителей, это не столько опыт, сколько повышение статуса и улучшение отношения городских властей к игроку. Вещь скучноватая, хоть и

нужная, потом можно будет получать более ценные квесты и награды. Боялся, что Тисса откажется тупо бегать по городу, но ей, как, впрочем, и мне, интересно познакомиться поближе с достопримечательностями средневекового города. Стараемся побольше общаться со всеми встречными, но никаких дополнительных поручений нам не дают, только те, что описаны на форуме и в мануалах по королевству людей.

- Не толпитесь, дайте провести преступников.

Случайно, выполнив очередное задание, оказались посреди толпы. На площади перед западными воротами городской ивент - казнь через повешенье. Даже не знал, что создатели игры так далеко зашли в своём копировании средневековья. Интересно, как сумели договориться со всякими правозащитниками, ведь играть можно с двенадцати лет, а тут... хотя, за городскими воротами и не такое творится.

Казнь в виртуальности это не шутка. Потеря пятидесяти процентов экспы - наказание очень серьезное. Раньше помню, в играх можно было умирать хоть каждые пять минут, но в Хартии есть пункт о том, что нельзя приучать игроков к безопасности смерти. Вот и режут по живому. К монументальной виселице подводят троих. Вернее двоих, один, похоже, предпочел сбежать в реал и в петлю суют безжизненное тело. Это он зря. За отказ отигрывать социальные роли накладываются такие штрафы, что проще потом начать нового перса. Лица преступников незнакомы, хотя я бы не удивился, если бы увидел на эшафоте старых приятелей: орка и компанию. А вот городского глашатая узнаю. Это один из стражников, с которыми я разговаривал у городских ворот в первый день пребывания в городе. То ли подрабатывает на пол ставки, то ли игрок решил поменять профессию. А объявление интересное. Объявляется облава на сообщников повешенных разбойников, ставших лагерем в лесу возле города. Попали! Предложение, от которого нельзя отказаться. Вычислят, что слышал и не пошел, испортятся отношения с властями, и все задания на социалку, что мы выполнили сегодня, псу под хвост. А вычислят наверняка. Через игровые компьютеры городские власти отслеживают игроков так плотно, как никакому фашистскому государству в реале не снилось.

- Идти придется, - объясняю ситуацию Тиссе. - Пойдем в толпе, чтобы не рисковать. Главное, выбрать группу побольше.

- А зачем группу? Пошли сами, только не будем лезть вперед.

- Всё, что видят члены группы, отображается на миникарте. Легче ориентироваться и заметить противников.

Подходим к набирающему группу мечнику одиннадцатого

уровня и принимаем приглашение. Очень пестрой толпой вываливаемся из города. Основная масса бойцов не выше десятого левела, все-таки начальная локация. Поэтому группы, вроде нашей, как овчарки отару, охраняют городские стражники. По толпе пронесся слух, что кто-то видел в окрестностях разбойников тридцатого уровня и все наше храброе войско начинает жаться друг к дружке. С трудом командиры выстраивают нас в подобие цепи, и мы направляемся к оврагу, отмеченному на карте красным значком. Несколько безбашенных новичков устремляется вперед, основная масса не спеша топает следом. На душе все больше возникает предчувствие неприятностей от всей этой бестолковой полицейской операции.

- А разве они не могут просто выйти из игры, как только увидят нас? - спрашивает меня Тисса. Я сам уже несколько минут размышляю над несуразностью всей этой облавы, но тут идущий рядом лучник вносит ясность:

- Выйти то они могут, но тела не исчезнут, а будут валяться на земле как манекены. Они задействованы в игровом сценарии. Если ты в бою, или с неписью какой болтаешь - закончи дело, потом выходи. Иначе останешься в игре в виде тушки и будут с нею делать все, что захотят. Видела, как третьего разбойника вешали? Ну, сбежал он в реал, боли испугался или скучно ему стало. Все равно повесили, еще и штраф игровой припаяют. Дурачок. Боль в игре совсем слабая, говорят не больше одной десятой от реальной, я ее обычно совсем не чувствую, - гордо ухмыльнулся лучник, явно рисуясь перед прекрасной феей.

Разбойники вышли из инвиза прямо посреди толпы загонщиков, за болтовней наши обладатели истинного зрения позабыли смотреть по сторонам. Тридцатым уровнем у противника и не пахло. Только один из троих был рогом двадцать второго уровня, остальные не дотягивали и до двадцатого. Но нашей грозной бригаде этого было явно достаточно. После того, как первые жертвы внезапной атаки упали замертво, остальные просто начали разбегаться. Вот почему я стараюсь не иметь дел с обычными игроками. Для них виртуальный мир не всерьез. Они пришли в игру, чтобы бродить по сказочному миру и сражаться с грозными, но не сильными монстрами. Серьезная схватка за жизнь, пусть даже виртуальную, в их планы не входит. Плевать на задание и товарищей. Лучше спасти свой набранный опыт, а в бою этим противником победим в другой раз, когда станем сильнее. Спустя несколько мгновений сопротивление нашего командира и его приятелей, не поддавшихся панике, было сломлено. Лучник, пускавший стрелу за стрелой рядом с нами с криком "Бежим!" рванул в сторону маячивших в сорока метрах

стражников. Вроде бы грамотный, а забыл, что в игре убегать бесполезно. Но в одном парень прав - бой проигран безнадежно. Надо спасать шкуру. В последний раз кидаю в подбегающих разбойников шип и отпрыгиваю к Тиссе.

- Хватай меня за шею, - игровые законы суровы, не выучил умения - на дерево не залезешь. Но физика есть физика, программисты ее уважают. Повиснув на мне, фея из игрока превратилась груз, который я могу поднять наверх. У противников за спинами луки, но вряд ли они будут выцеливать нас среди ветвей. Разбегающихся во все стороны более легких мишеней предостаточно. Мелкоте повезло, вместо того, чтобы добивать бегущих, разбойники снова ушли в инвиз. Им теперь нужно обмануть стражников, и они спасены. Сидим на ветке, ждем окончания ивента. В стороне, там, где в цепи облавы стояли стражники, послышался шум боя. Думаю, прорыв не удастся, уровни стражи двадцать плюс, так что посидим храбро на дереве, а потом пойдем в город за наградой. Не очень честно, но мы в стражу не напрашивались. Внезапно под деревом материализуется рог, предводитель группы прорыва. Он шарит глазами по веткам и находит меня.

- Эй, фокусник, ты вроде не дурак, ловко от нас свалил.

- Точно. Умен, ловок и дьявольски проворен, - не скуплюсь я на саморекламу. Так, на случай, если он вдруг все же потянется за луком.

- Тогда лови, - рог неожиданно кинул мне стеклянную сферу размером с кулак. - Нам, походу, песец, мимо стражи не проскочить. Не хочу, чтобы эта штука к ним попала. Заныкай у себя. Я тебя в городе найду. Только свалить с нею не пытайся, западло в игре ни к чему хорошему не приводит. При встрече перетрем о твоей доле, за сохранность.

- Мы остановились в "Синем соме", - ник у разбойника зеленого цвета. Не пэкашер, так что лично у меня к нему никаких претензий нет. А квест это от непися или игровой ивент с участием игроков, неважно. Любые приключения, которые выходят за рамки стандартного развития персонажа через обычные квесты, вознаграждаются дополнительным опытом. Разбойник скрылся в инвизе, а мы с Тиссой с удивлением изучаем странную добычу. Стеклянный шар. А может не стеклянный, в этом мире полно разных прозрачных минералов. Определяется как *Ключ к змеиному колодцу*. Вернемся в город, в первую очередь посетим библиотеку, посмотрим, что это за чудо. Разбойник возродится через стандартные три часа, так что время есть.

Оказывается, рог и его банда ребята не промах. Ограбили храм бога солнца Ашура. Выгребли из алтарной какие-то

артефакты, но их как-то вычислили и вроде бы всех перебили. Эту информацию вывалил на нас давешний глашатай и скомандовал подходить по одному для получения десяти серебряных монет награды. В очереди мы с Тиссой толпиться не стали. Деньги можно будет получить и потом, в Муниципалитете. Что мне нравится в Фэнтези даже, пожалуй, больше вечной жизни и здоровья, так это невозможность безнаказанно нарушить данное слово и не исполнить взятые на себя обязательства. Обещали награду - выдадут, не надо ни контракта, ни свидетелей. Странно, что это не запрещено Хартией безопасности. Приучать игроков к честности опаснее, чем к левитации. Привыкнут, и будут верить на слово в реальности. А это катастрофа.

Город Карон. Библиотека.

Тисса страшно заинтересовалась шаром и как энергичный буксир потащила меня искать библиотеку.

- Пошли, она, наверное, на центральной площади.

- Давай лучше спросим.

Хозяин канцелярской лавки, куда мы заскочили за информацией, сообщил нам, что городская библиотека находится в храмовом комплексе в южной части города и поинтересовался, не нужны ли нам писчие принадлежности. Тисса тут же забыла о таинственном шаре и начала выбирать себе карандаши, кисточки, альбомы и краски. В игре нет постоянного доступа к форуму, есть только чат в пределах одной группы. Обмен информацией идет через почту и записки на досках объявлений. Так что бумага и карандаши нужны всем. А тем, кто занимается написанием рун на оружии или свитках нужны особые чернила, специальная бумага и масса денег, чтобы все это приобрести. Тисса закупила чернила из крови болотного ящера, подходящие для начального уровня каллиграфии и ворох прочей канцелярии. Лавочник просто сиял, когда мы направились к дверям. Мы сделали ему дневную выручку. Я положил в сумку карандаш и десяток листов простейшей бумаги. Писать вроде бы некому, но пусть будут.

С целью обеспечить активное строительство городов, в игре не стали вводить профессии типа каменщик или строитель. Возведение зданий обеспечивается зодчими. Мечта всех застройщиков планы Земля - получаешь землю, выбираешь у архитектора проект, платишь за него копейки, зодчий нажимает на кнопку "исполнить". Замки и дворцы, правда, очень дороги, в них можно наладить производство и получать хороший доход, но, скажем, купить небольшой дом в городе, может себе позволить практически любой. Бумажная архитектура, воплощенная в виртуальности, порой просто завораживает. А храмовые комплексы являются жемчужиной любого города. В Кароне

южный район посвящен богам. Их в Фэнтези много и они никак не соответствуют Иисусу, Будде, и этому, которого лучше не рисовать, не поминать и не обижать. Причем, в отличие от реального мира, здешние боги существуют. Ах да, есть мнение, что Иисус, Будда и прочие тоже реальны. Но они скромно прячутся от своих последователей. Игровые боги посмелее, они не стесняются показываться на публике и помогать своим почитателям. Священники, монахи, клирики и некоторые другие игровые классы вовсю используют церковную магию. Для прочих благословение богов сродни бафу. Вещь хорошая, но не настолько, чтобы изнурять себя постом и молитвой. Мы с Тиссой уж точно пришли не за этим. Библиотека храмового комплекса стояла немного поодаль от обиталищ богов и напоминала древнегреческий Парфенон, накурившийся конопли. Беломраморные колонны плавно изгибались почти параллельно земле, закручивались у фронтона и образовывали переплетенный купол над зданием. Сэр Ньютон был посрамлён вдоль и поперек, теория гравитации на сумасшедшую конструкцию явно не распространялась. Мы прошли между колоннами с некоторой опаской и обратились к привратнику, сторожившему хранилище знаний.

- Уважаемый, не скажите, как нам пройти в читальный зал?

Пожилой служитель оторвался от созерцания солнечных бликов на мраморном полу и сразу поставил дело на коммерческие рельсы:

- Читальный зал - десять медяков с человека, взять книгу с собой один серебряный и пять золотых залог, попасть в хранилище - сто золотых.

- А почему в хранилище так дорого? - проясняю, на всякий случай, обстановку.

- А потому, молодой разумный, что там можно найти знания, которые не стоит открывать тому, кто жалеет денег на то, чтобы наполнить свой мозг живительной влагой знаний.

- В читальном зале влага не такая забористая?

- Есть книги для всех, есть знания для избранных.

Товарищ красноречив и явно намекает на наличие квестов для тех, кто не поскупится на входной билет в хранилище. Увы, дорогое удовольствие пока не по карману. Но надо будет запомнить - в наличии библиотечный квест, причем квест необычный, в начальных локациях не раздают задания по такой цене. Деньги админы, конечно, любят, но знания для избранных по запредельной цене могут нарушить баланс в пользу богатеньких буратин и вызвать шквал жалоб со стороны безденежных плебеев, которые, как ни странно, являются

основным источником дохода для хозяев Фэнтези.

- Нам в читальный зал, - делаю выбор, протянув медяки. Теоретически, описание артефакта не должно быть какой-то тайной. По крайней мере, в начальной локации.

Змеиный колодец, подземелье, тянущееся под разрушенным храмом богини Зихты в Оловянных горах темной части королевства людей. Вход в подземелье запечатан, ключ считается утраченным. Более подробной информации нам найти не удается. Настораживает отсутствие упоминаний об уровне данжа и квестах, связанных с ним. В начальных локациях такая информация имеется всегда, за исключением эпических и героических заданий. Все правильно, хочешь играть в высшей лиге, не надейся на подсказки. Интересный нам достался ключик. Двигаем в "Сома", дело к вечеру, из реала обещал заглянуть Натар. Улицы полны народа. В России уже поздний вечер, но хитрые компьютерные игроки давно приспособились играть часов до четырех-пяти, а потом ложиться отдыхать не выходя из виртуальности. Остатка ночи как раз хватает на то, чтобы выспаться.

Город Карон. Все та же таверна.

В городе появилось новое модное украшение. На многих деревьях висят игроки, с мрачной решимостью уцепившись за ветки. Слух о нашем с Тиссой хитром спасении пошел гулять среди сбежавших вояк нашей группы и многие решились потерять два часа игрового времени на получение нового умения. Так, глядишь, дождусь и появления клонов-фокусников.

Натар с мрачным видом сидит на нашем обычном месте у окна. Кивает на приветствие и с виноватым видом смотрит на Тиссу. Опять плохие новости из реала?

- Сходил? Застал дома? - атакует вопросами Тисса. - Что-нибудь передали?

- Понимаешь, - как-то заторможено отвечает Натар. - Я съездил к твоим родителям. Попытался поговорить. Ты не сказала, что они верующие.

- Какая разница? - Удивленно вскидывает брови девушка.

- Они считают, что тебя здесь нет.

- Но ты же передал от меня...

- Они хорошие вежливые люди. Выслушали меня. А потом сказали, что их дочь находится в коме, в институте криобиологии, а существование души отдельно от тела в какой-то игрушке является кощунством и противоречит их убеждением.

- Но как же так? Какая душа? Импульсы считываются с мозга и направляются сюда...

- Извини Ира. Я пытался объяснить. Они просили больше их

не беспокоить.

Жалко девочку. В огромных глазах плещутся слезы и обида. Столько внезапных ударов судьбы, а теперь еще это. Лишь бы не сломалась. Есть такая категория попавших в игру из криокамеры. Потерявшие связь с реальной жизнью и не нашедшие никакой опоры в виртуальности. Живые мертвецы, застрявшие в вечности. Без надежд, без желаний они просто ждут, когда отключат питание камеры, чтобы наконец-то умереть окончательно.

- Они хорошие, - улыбается сквозь слезы Тисса. - Может быть, они когда-нибудь поймут. Ты передал, что я буду ждать их?

Нотар кивает, пристально всматривается в лицо девушки и облегченно выдыхает. Умный парень, этот телохранитель. Понимал опасность таких новостей для Тиссы, но рискнул, сообщил правду. Все правильно. Так и надо.

- А что у вас нового? Город изучили?

Рассказываю краткую историю наших приключений и в конце показываю прозрачную сферу-ключ.

- А вот светить эту штуку перед всей таверной не в масть, - оборачиваюсь и утыкаюсь взглядом в белозубую ухмылку давешнего рога. Он сейчас только одиннадцатого уровня, встреча со стражниками не прошла даром. - Еще сегодня утром эта стекляшка лежала в тайном хранилище храма солнца. На хрена нам неприятности, если ее вдруг кто-нибудь узнает?

Рог без приглашения присаживается к нашему столу. Рядом пододвигает еще один стул его спутник. Колоритная парочка. Рог - человек или почти человек, учитывая квадратные зрачки глаз и хаджит девятого уровня, похожий на большого двуногого леопарда, причем леопарда-китайца, расовые признаки хорошо читаются на звериной морде.

- Хай, пиплы! Я Тарк, и эта приблуда моя часть добычи, которую мы утром взяли в храме. Я там, в лесу как учуял, что сейчас хвостом щелкну, скинул ее вашему циркачу. За мной должок, за сохранность.

- И сколько же стоит такой артефакт? - интересуюсь я. Возврат чужого имущества традиционно оплачивается в пять процентов его стоимости.

- Будешь удивлен, в твоих руках нисколько, - насмешливо отвечает рог. - Дело в том, что ровно через сутки храмовый артефакт исчезнет из твоей сумки и вновь окажется в хранилище. Церковники хитрые маги. В бою они полные лохи, а вот по части сохранения своего кошелька - мастера.

- Как интересно, - вмешивается Натар. - Уважаемый Тарк хочет сказать, что он пошел на потерю десяти уровней ради бессмысленной цацки?

- Не я планировал операцию, - хмурится разбойник. - К тому же, я не сказал, что он ничего не стоит в других руках.

Рог умолкает на несколько мгновений, что-то обдумывая. Потом представляет нам своего спутника.

- Это Панда, он хаджит и большой знаток артефактов. Я думаю, что у нас с ним будет к вам предложение, от которого вы не сможете отказаться.

- Добрый вечер, - вежливо здоровается странный панда-леопард. - Как мой юный друг уже информировал вас, он является обладателем ключа к подземелью. По крайней мере, будет им являться в течение суток. Я изучил все документы, связанные со Змеиным колодцем. Очень странное подземелье, выход из него находится в темной части королевства, километрах в трехстах отсюда. Где находится вход неизвестно.

- А разве не там где выход? - Удивляется Тисса, демонстрируя все свою игровую безграмотность. Это компьютерный мир. Здесь если на двери написано выход, то войти через нее не получится.

- Я смог узнать только то, что он находится в светлой части королевства, что за вход надо платить и что сложность подземелья легендарная, но масштабируемая.

- И в чем состоит ваше предложение?

- Мы полагаем, что вход находится где-то в Кароне. Артефакт был похищен в этом городе сегодня утром. У нас есть еще двенадцать часов на поиски подземелья. Мы создаем группу и, в случае удачи, пытаемся пройти колодец змей. Первое прохождение легендарного подземелья. Мечта любого игрока.

- И какие у нас шансы пройти его несыгранной группой с максимальным уровнем семнадцать? - усмехается Натар.

Да ни фига нет шансов, - спокойно отвечает Тарк. - Скорей всего мы обломимся просто потому, что вход за оставшееся время не найдем. Но если вы не согласитесь, нам придется платить фокуснику за сохранность нашего артефакта. Это приличные деньги, которые мы скорей всего потеряем. Лучше уж взять вас в долю и поискать вход вместе. А если найдем, то не попытаться пройти легендарку просто кретинизм. Панда сказал - сложность масштабируемая. Если у нас уровни с семнадцатого по седьмой, то и в подземелье мы встретимся с монстрами тринадцатого - двадцать второго левела. Убить их будет предельно сложно, но реально.

Сижу, смотрю на рога, а сам вспоминаю, как привратник втюхивал нам тайные знания за сто золотых. Странное задание для богатеньких? А может компьютер просто "учуял" квестовый ключ у меня в сумке и возбудился от возможности активировать

сюжет? Рассказываю о разговоре с неписем.

- Создаем группу и вперед! Это вход, - уверенно заявляет хаджит. Усы на кошачьей морде стоят дыбом, в желтых глазах торжество. Только припасами закупиться надо. Триста километров под землей. А в данже больше десяти километров в день не сделаем.

- Мы что там месяц бродить будем? - ужасается Тисса.

- Панда, не пугай даму, - укоризненно фыркает рог. - Скорей всего в хранилище библиотеки расположен портал, который перебросит нас на темные земли. Квестовые подземелья обычно проходят за несколько дней. Покупаем пайки и дранг нах остен. Только забежим в "Низкий старт", в этой таверне тусуется народ, готовый подписаться на любой ближайший ивент. Нам нужно в группу мага или визарда, да и клирика бы не помешало. А то по магии мы проседаем, все бойцы.

Игровые пайки до смешного напоминают армейский сухпай, с которым имел дело всякий, кто играл в мужские игры на матушке Земле. Разве что меньше консервов и больше зелени - в сумках еда не портится, можно не заморачиваться с особыми рецептами. Да и вес не так критичен, как в реале. Тяжесть сумки не ощущается до превышения лимита грузоподъемности, а он даже у воздушной Тиссы под центнер. Так что все закупаются исходя только из размеров своего кошелька. Тарк не стал брать ключ себе, объяснив, что если служитель видел меня с ним, то может не пропустить другого, кто сунется с ключом в подземелье. Это сложный игровой механизм, по замыслу создателей игры предотвращающий рэкет низкоуровневых игроков. Глубины этой задумки я не понял, но поверил ветерану на слово. Создаю группу, рассылаю приглашение. И с изумлением таращусь на служебную надпись, выплывшую на экран:

"Обладатель ключа Змеиного колодца должен быть достаточно мудр, чтобы пройти квест на тайные знания. Герой, ты пойдешь в бой с теми друзьями, которых пригласишь в группу в течение следующей минуты. Удачи тебе!"

- Ребята, у нас проблемы, - объясняю я группе условия квеста.

- Попали, - цедит Тарк, оглядывая посетителей кабака. Облом, все они либо слишком высокого для нас уровня, либо просто ненужных нам специализаций. А пойдем в данж большой толпой, добьемся лишь того, что вырастет количество противников. Это игра, механизм ее постоянно подстраивается под изменение внешний условий. - Бегом на улицу, может, повезет на кого-нибудь наткнуться.

Вечерний город немноголюден, но в аккурат под уличным

фонарем неподалеку вижу лоскутное одеяние чародея стихий. Подбежав ближе, бросаю приглашение в группу удивленно смотрящей на нашу банду девушке.

- Принимай, потом все объясню, - осталось несколько секунд, не до дипломатии.

Девушка машинально жмет кнопку вступления в группу. Изучаю статы случайного попутчика: Высший эльф, чародей стихий, уровень девять. Подходит, интересно, подойдем ли мы ей.

- Объясняй! - эльфийка красива стандартной красотой каталогов Фэнтези. Из оружия какой-то невзрачный посох, в лоскутах одежды преобладают красные тона, скорей всего чародейка предпочитает стихию огня.

В объяснения пустился Тарк. У рога просто талант вербовщика. Он не солгал ни единым словом, но при этом описание смертельно опасного квеста выглядело у него как легкая и прибыльная прогулка. Очень убедительно, хотя тратил он свое обаяние зря. Как только девушка услышала, что ей выпала возможность поучаствовать в эпическом приключении она просто засветилась радостной улыбкой и к концу его монолога разве что не подпрыгивала от нетерпения. Я, кстати, тоже. Если мы ошибались и вход в данж не в библиотеке, то времени на поиски настоящего входа почти не осталось.

Колодец змей.

Привратник утвердительно кивнул, увидев сферу ключа. Затем задвинул пафосную речь о пользе знаний, но своих меркантильных замашек не утратил, напомнив о входном взносе. Мда. Учитывая, что за четыре дня пребывания в игре я заработал чуть больше десяти золотых, сейчас придется одалживаться. У Листы, нашей чародейки, денег тоже не оказалось. Выручил Натар, дав девушке кредит, а мне уменьшив сумму выплаты по контракту. Обидно, но будем надеяться, что данж стоит своих денег. Привратник послал нас в подвал, указав на нужную дверь. Лестница за ней вела вниз, и освещалась каждые десять метров горящими факелами. Да, легко создавать атмосферную обстановку в игре. В реальности библиотека, освещаемая открытым огнем, просуществовала бы недолго. Великолепие мрамора парадных залов библиотеки сменилось в хранилище грубым серым камнем. Книг вокруг было немеряно, они пылились на полках, грудами возвышались на библиотечных столах и даже валялись в проходах. Не завидую тем, у кого будет желание, или квест, найти что-нибудь конкретное на этом развале. Достаю сферу-ключ. Опаньки, она начала светиться изнутри. С одной стороны свечение было явно интенсивнее, скорей всего это

указатель направления. Пройдя еще метров пятьдесят среди буйства бумажных знаний, мы утыкаемся в стену, на которой висит огромное зеркало.

- Пришли, - констатирует Тарк. - Открывай.

Осматриваю зеркало. В раме снизу круглое углубление размером с ключ. Положив в него шар, жду, что стекло растворится или засветится зеленым светом готового к работе портала. Вместо этого на стекле появилась надпись: *Нелепо недоучке пускаться в путь за тайными знаниями. Докажи, что ты достоин. Найди ответ.* Ниже ощетинилась иксами уравнение наподобие тех, которые в последний я видел в средней школе номер тринадцать много-много лет назад. Приплыли. Литератор, охранник, художница... будем надеяться, что кто-нибудь из новых знакомцев имел дело с этими иероглифами. К зеркалу подходит чародейка. Наморщив лоб, она водит пальцем по стеклу, на нем появляются новые формулы. Ну, по крайней мере, попытка. Через пару минут девушка останавливается и нерешительно начинает проверять ход вычислений. Внезапно вмешивается хаджит.

- Вот почему студенты всегда путаются в одних и тех же местах?

Своей когтистой лапой он начинает тыкать в расчеты что-то объясняя чародейке, ситуация начинает напоминать институтский семинар и решение задачи явно идет к благополучному завершению. Однако, какой у нас мощный интеллектуальный состав! Впрочем, не думаю, что на зеркале требование доказать теорему Ферма. Создатели игры наверняка понимают, что в виртуале бегают не одни только Перельманы, а в наш безграмотный век даже простенькое уравнение отпугнет большинство надежнее, чем пара орков сотого уровня. Что же это за странное задание нам перепало? Зеркало наконец-то засветилось зеленым светом портала. Вот дались мне эти тайные знания! Ведь шансов практически нет... Делаю шаг в портал и оказываюсь в помещении, больше напоминающем бетонный бункер двадцатого века, чем средневековое подземелье. Под потолком горит лампа, подозрительно похожая на электрическую. Откуда? Создатели игры всегда очень трепетно относились к средневековому антуражу и вдруг такой сбой. Вся группа уже перебралась в новую локацию и тоже удивленно рассматривает скудную обстановку. Собственно, изучать особо нечего, большая квадратная комната с низко нависающим сводчатым потолком, в одной из стен металлическая дверь с мощным колесом, соединенным с шестью засовами по периметру.

- Это мы удачно зашли, - удивленно растягивая слова констатирует Тарк. - Мы что, попали в служебную локацию? На

вид, это ни фига не игра.

Рог подошел к двери и взялся за колесо.

- Подожди, - остановил его Панда. - Уже вечер, спешить пока не надо. Квест мы получили. Предлагаю переночевать в безопасном помещении, а с утра начать прохождение.

Оглядываюсь на нашу группу. Натар одобрительно кивает, Листа тоже выглядит довольной. Нас с Тиссой дела в реале не ждут, но денек выдался хлопотным. Усталость в цифровом теле не накапливается, но мозг устает от впечатлений. Мозг? Ну, замороженному мозгу может быть и все равно, но регулярный отдых явно проясняет сознание, проверено на себе. Изменив точку привязки на квестовую комнату, нас покидают все, кроме Панды. Я не особенно удивлен, мне и раньше казалось, что под маской хаджита скрывается человек немолодой и, возможно, уже расставшийся со своим замороженным телом. Начинаем устраиваться на ночлег.

- Вы остаетесь? - удивляется нашему поведению Панда.

- Нам спешить уже некуда, - усмехаюсь в ответ. - В замороженных тушках сознанию неуютно.

Странно выглядят человеческие эмоции на морде леопарда. Он что, побледнел? Или это просто смущение?

- Извините, я не знал.

- Ерунда, не обращайте внимания. Вы сами тоже в криокамере?

-Нет. Вернее, пока еще нет. Мне восемьдесят шесть лет и врачи усиленно рекомендуют заморозку. А я все тяну. Хотя и в старческое тело возвращаться не хочется. Вот и живу в основном здесь. Даже спать предпочитаю в игровой капсуле.

- Знаете, у меня такое ощущение, что криозаморозка это тот редкий случай, когда рекламные ролики особо не обманывают. Я был вынужден покинуть реальный мир из-за болезни. Я, кстати, ненамного младше вас. А здесь стал ровесником Тиссы.

Слушавшая наш разговор девушка негромко хмыкнула. Раньше мы с ней не обсуждали мой биологический возраст. Боюсь, теперь она запишет меня в дедушки. А жаль.

- Советуете последовать вашему примеру?

- Даже не знаю. Почему вы в Фэнтези? Я полагаю, что человеку, способному так легко расправиться с этим жутким уравнением на стекле, было бы комфортнее где-нибудь на звездолете в Футуре.

- Я тоже так думал, даже создал там персонажа. Увы. Сказка остается сказкой даже в электронной версии космоса. Университетскому профессору старой закалки невозможно смириться тамошней математикой... увидел несколько диких

формул и решил обосноваться здесь. По крайней мере, тут не пытаются сделать вид, что опираются на науку. Вот, стал двуногим леопардом. По национальности я кореец и всегда мечтал заниматься восточными единоборствами. В молодости на Сахалине это было нереально, потом был слишком занят, кафедра, студенты. Зато сейчас с каждым уровнем получаю очки силы и ловкости. Правда драться толком так и не научился...

- У вас еще будет время. Очень много времени. Только не тяните. Просто поменяйте одну капсулу на другую, более продвинутую. Знаете, как называют таких как мы с Тиссой?

- Зомби? - Политкорректность никогда не была сильной чертой нашего народа.

- Да. Так вот, я склонен считать, что зомби в игре душу не утрачивают.

Лежа на бетонном полу, пытаюсь обдумать тактику прохождения данжа нашей группой. Судя по его названию, в противниках будут змеи. Это плохо. Большинство городских жителей инстинктивно боится ядовитых гадов. А лишняя дрожь в руках в бою ни к чему. И противоядий купить не успели. Интересно, у Тиссы есть какое-нибудь природное средство против отравы? Теперь тактика... рога в инвиз и вперед, в разведку. Парень опытный и экипировка вроде бы норм. С танками у нас так себе, Натар скорее универсал, для танка он недостаточно толстый. А рукопашник-Панда... не знаю я ничего о его классе. Принципиальный отказ от оружия в пользу кулаков или когтей, как в случае с хаджитом, мне всегда казался странной блажью. И дамагеры у нас не очень. Мой билд под групповой замес не заточен, а на что способна чародейка девятого уровня, можно только гадать. Эта авантюра может выйти мне боком, если мы застрянем в данже, возрождаясь после гибели в этой комнате, теряя уровни и характеристики...

- Это какая-то шутка над шибко умными? - Не выдерживает Натар. Сарказм был понятен. Уже второй час мы шли по однообразному коридору. Поворот за поворотом, бетонные стены, освещаемые лампами, напоминавшими большие светящиеся грибы. И за все время ни единой твари. - Кто-нибудь может объяснить, куда мы попали и сколько продлится это издевательство?

- Сейчас нам все объяснят, растолкуют и дадут попробовать, - раздается из пустоты голос Тарка и из инвиза появляется рог. - Кажись, пришли. Метров через двести коридор выходит в большую пещеру. Многого разглядеть пока не удалось, но в ней явно кто-то есть. И их до хрена.

Останавливаемся на привал, а рог направляется на

разведку, на ходу постепенно исчезая из видимого спектра. Хороший скил. Жаль, что очень многие монстры обладают истинным зрением.

- Перекусим?

- Не стоит перед боем, - отрицательно качает головой Нотар. - Ранения в брюшную полость при полном желудке гораздо опаснее.

Как все-таки сильны в нас условности реального мира! Какие брюшная полость и полный желудок? Мы ведь даже, пардон, в туалет не ходим, игровая особенность, существующая с времен первых ролевых игр. А излечиваемся, выпив мензурку с розовой жидкостью "здоровье". Но не возражаю. Голодными злее будем. Молча ждем возвращения разведки. Наконец-то какой-то драйв. А то пока это самый скучный день, проведенный мной в виртуальности.

- Шансов нет. Совсем. С самого начала в этом данже все не так, как должно быть, - Тарк не просто зол, он в бешенстве. По его словам, у входа в пещеру дежурит около полусотни скелетов двадцатого - двадцать пятого уровня.

- Перебить такую массу противника нереально, проскочить мимо них не получится даже у меня. Какая к хренам собачьим масштабируемая сложность! Это тупо баг! Все твари с мечами и топорами, но отсутствие ренджевых монстров нам ни черта не даст. Даже в узком коридоре они смогут атаковать минимум вчетвером. Наши танки долго не продержатся.

В речи Тарка послышалось что-то знакомое. Ну конечно! Отсутствие ренджевых противников. Опять бегать и пулять морозный шип? Да нет, не получится. Пятьдесят противников. Что мне, неделю вокруг них крутиться? И в туннеле с ними не разминешься. Но кое-какие сомнения слова рога во мне зародили. Квест на знание... чего мы не знаем?

- Давайте исходить из того, что это не баг. Подземелье весьма нестандартное. Чего стоит только одно уравнение на зеркале. Значит, решение проблемы может быть таким же неожиданным.

- Правильно, - поддерживает меня Панда. - Составляем еще одно уравнение. Что у нас имеется?

- Скелеты у нас имеются. Много, - мрачно заявляет рог.

- Хорошо. Масса скелетов, которых нам не одолеть в прямом столкновении. Имеется также безопасная комната и очень узкий и длинный коридор, - Хаджит умолкает, но идею он подсказал верную.

- А теперь прикинем, - подхватываю я мысль, - какие навыки мы можем задействовать в этом узком коридоре, прежде чем

спрячемся в безопасной комнате. Давайте по порядку. Тарк?

- Мне комната не нужна, могу в инвиз уйти. И еще кого-нибудь одного пологом невидимости прикрыть. Но как только я ударю хоть одного скелета, мне кабздец, догонят и выпотрошат.

- Не бей. В этом бою на тебе разведка и наблюдение. Натар?

- Я уже имел дело со скелетами. Сильные и тупые. Противники так себе. Один на один я и двадцать пятого уровня не побоюсь. Но ведь придется драться с двумя-тремя одновременно. Не знаю.

- Панда?

- Я и с одним вряд ли справлюсь. Все-таки разница больше десяти уровней.

- Понятно. А что скажет чародейка?

- Я только начальные заклинания школы огня выучила, - пожимает плечами Листа. - Пока вызову элементаля, и на каст времени много уходит. Это маги могут колдовать со скоростью пулемета, но у них мана заканчивается. Мне мана не нужна, но элементаль работает медленно. А заранее я только огненную ловушку могу скастовать.

- А что это за спел?

- На пол наносится огненная руна. Это как мина, наступил, она взрывается огнем. Пользоваться ловушками сложно, она слабая, сразу не убивает, а монстры, если в первую попадут, остальные обходить начинают.

- А ведь тут, в коридоре не обойдут. Негде, - у меня в голове начинает зарождаться какое-то подобие плана.

Гордо вышагиваю по направлению к скелетам. Стоят неподвижными белыми статуями, плотно перекрыв вход в пещеру. В руках топоры и мечи, но вид на удивление мирный, даже веселый. Улыбки такие приветливые. Подхожу метров на двадцать. В толпе мертвых вояк оживление. То, что я один, их явно не расстраивает, ребята рады любому гостю. Вскинув ржавые железяки, они бодро спешат навстречу. Быстренько их обижаю, кинув в толпу свой фирменный шип. Зацепило минимум троих, но повреждения самые незначительные. Комитет по встрече, кажется, просто не заметил агрессии. Не беда. Кидаю второй шип, стараясь зацепить следующую партию, хотя кто их в толпе разберет, выражение лиц на редкость похожее. А потом разворачиваюсь и бегу к первой огненной ловушке. Листа рисовала их несколько часов. Одну за другой на всем протяжении длинного коридора. Хорошие такие ловушки, не обойдешь, не перепрыгнешь... если только ты не фокусник и нет у тебя в заначке *внезапного прыжка*! Среди скелетов фокусы популярностью, похоже, не пользуются. Они толпой вбегают в

ловушку и начинают активно гореть. Листа была права, повреждения от ловушки незначительные, к тому же мертвые войны не лыком шиты. Они не спешат ко мне, изучая пол перед собой. Как хотите! Кидаю очередной шип, еще. Обиделись! Опять бегут ко мне. Снова прыжок. И так триста шестьдесят три раза. Склянки с восстановлением выносливости собирали мне всей группой. Но они закончились где-то после трехсотого прыжка. Стоять в десяти шагах от скелетов, внимательно изучающих пол и восстанавливать по крупицам энергию для следующего прыжка, удовольствие на любителя. Мне не понравилось. Но и толпа преследователей значительно сократилась. Подбегаю к дверям, за мной спешит оставшаяся в живых (в живых?) дюжина немертвых. Дверь чуть приоткрыта. План Б. Обдирая бока, втискиваюсь в узкую щель, в которую тут же заступает готовый к бою Натар, за его плечом готовая подлечить Тисса. Панду и Листу вижу только, когда окончательно просачиваюсь в комнату. Хаджит стоит вплотную к намертво заклиненной двери, на его плечах чародейка. Ей предстоит кидать спелы в верхнюю щель проема. Мне места возле двери нет, да и боец я сейчас никакой. Привалившись к стене наблюдаю, как Натар профессионально окучивает лысые черепа своей колотушкой. Последний скелет рассыпается на отдельные косточки даже не успев подойти к двери. Комбо Тарка из невидимости. Страшная штука.

- Я тут скелетов обобрал, пока за процессией шел. Только монеты, по семь золотых с мелочью на рыло.

Вздыхаю про себя. Пока с финансовой точки зрения наш поход просто катастрофа. А ведь мы перебили намного превосходящий наш уровень отряд. Может что-то упадет с местного босса?

- Оружие сплошной металлолом, - продолжает хозяйственный Тарк. - Если у кого есть профессия кузнеца - набирайте. Тащить эту дрянь на себе чтобы скинуть за копейки бессмысленно. С мертвяков всегда лут поганый. Посмотрим, что будет дальше.

Дальше было еще три отряда скелетов. Никакой новой тактики мы изобретать не стали. Листа рисовала руны, я прыгал. И еще прыгал. За два дня, проведенных в подземелье среди бетона я возненавидел эти серые стены. Зато достиг двенадцатого уровня и отточил свой самый важный навык настолько, что мог бы обучать технике прыжков кенгуру. Когда я вел экскурсию по огненным ловушкам в последний раз, мне почти не приходилось останавливаться для восстановления выносливости, прыжок стал для меня столь же естественным видом перемещения в пространстве, как ходьба. Но все хорошее когда-нибудь

заканчивается. После очередной дальней разведки по пещере Тарк доложил, что скелетов в пещере больше нет, а впереди нас ждет босс.

Замороженная локация.

- Я же говорил, что баг, - удрученно констатирует Тарк. - Сейчас все сдохнем.

И не поспоришь. На резном каменном троне сидит змея. Вы когда-нибудь видели улыбающегося удава? Если да, то скорей всего вы слегка заикаетесь. А вот мне уже не страшно. Когда я увидел уровень рептилии, все чувства просто покинули голову. Триста? В этой локации? Бред!

- Сейчас я этой змеюке хотя бы в морду плюну! - негодует рог, когда мы подходим к трону. Но перейти к действиям не успевает.

- Не надо плеваться, - сухим тоном классной дамы останавливает его рептилия. - Попали в замороженную локацию, ведите себя прилично.

Когнитивный диссонанс косит наши ряды. На высоких уровнях многие монстры обладают интеллектом и любят пообщаться с игроками. Но все они живут в внутри игры. А тут змея нам сообщает про замороженную локацию! Сейчас начнет рассказывать о программных сбоях и неустранимых багах. Будет неприятно узнать, что какая-то змея разбирается в компьютерах лучше меня.

- И что мне с вами делать? Это подземелье считается резервным и попадания сюда игроков не предусматривалось. Ну как вы пролезли? Я ведь пятикратный запас монстров в данж напихал, - змея как-то очень по-человечески разваливается в кресле и застывает. Мы удивленно переглядываемся. Похоже, с нами общается не программа и даже не искусственный интеллект. Это местный программер, умудрившийся нарушить главный девиз Фэнтези: "Игра, совершенная как мир".

- Значицца так, - оживает змея через пару минут. - Мой косяк, забыл затереть вход. Если будете жаловаться админам, меня, конечно, поимеют, но вам ничего от подземелья не обломится. Поэтому делаем вот что. Я накручиваю хвост змеюке и исчезаю. Она будет максимально лояльна к вам. Получите уникальные плюшки, квест планировался на развитие персонажей, так что прокачка вам обеспечена. Может и еще что выдаст, но тут уж не гарантирую. Ну а вы забываете обо мне и играете дальше. По рукам? - змея странно дергается и шипит. Похоже, имела место попытка протянуть к нам несуществующую конечность для рукопожатия. - Согласны?

Дружно киваем. Скорее от неожиданности, чем осознано. А

ведь я уже начал воспринимать игру как реальный мир. И вдруг такая неувязка. Змея опять застывает на троне, и когда она снова поворачивает голову, рассматривая нас, сразу видна разница в моторике. Теперь это плавные движения пресмыкающегося, а не угловатые жесты программиста, забравшегося в тело гада.

- Вы выполнили легендарное задание очистить колодец змей от мертвых отрядов, - начинает программа шипящим змеиным голосом. - В подземелье, где стоит трон королевы змей, никто не входил до вас и никто не войдет вслед за вами. Ваше достижение останется уникальным во веки веков.

Вокруг нашей группы внезапно загораются зеленые зеркала. Змея соскальзывает с трона и направляется к ним, на ходу разделяясь на шесть копий.

- Иди в свой храм познания, - шипят змеи дружным хором, скрываясь, каждая в своем портале. - В нем ты получишь кольцо в память о проявленной доблести и умения в память о знаниях, которые навсегда будут погребены в колодце змей.

Переглядываемся с тревогой. Не ошибиться бы на последнем этапе. Не хочу получить уникальные знания чародейки вместо своих кровных. Порталы никак не обозначены. Пожав плечами, шагаю в ближайший.

- Артагриэль Лономарх, фокусник, который практикует только один фокус. Хитер и ловок, очень ловок, - змея расположилась огромной кровати посреди комнаты, ничуть не напоминавшей пещеру. Скорее роскошный будуар, декорированный в восточном стиле. Десятиметровая толстенная змеюка смотрелась на королевском ложе весьма органично. Тварь явно голубых кровей. - Возьми это кольцо, - хвост указывает на столик возле изголовья. - С ним твоя ловкость станет непревзойденной. Но помни, Ты развил одну грань своей личности в ущерб другим. В этом твоя сила и твоя слабость. Не стоит недооценивать своих менее ловких противников.

По сравнению с простеньким бронзовым колечком, полученным мной от капитана стражи, золотой перстень с большим голубым камнем выглядит потрясающе. Залюбовавшись, я даже забываю посмотреть его характеристики, а змея тем временем продолжает:

- Даже с твоей ловкостью ты не сможешь вечно уклоняться от схватки. Придется вынуть свою рапиру из ножен и биться насмерть. Сегодня я покажу тебе только один удар. Ты будешь наносить его раз за разом. Три дня подряд. Ты не станешь фехтовальщиком за эти три дня, но ты будешь опасен для противников. Как сказал один великий воин: "Я не боюсь противника, который тренирует тысячу ударов, я опасаюсь того, кто тренирует один удар тысячу раз".

Из угла комнаты ко мне выкатился манекен с нарисованной на груди мишенью. Тело отреагировало без моей команды, змеюка, в смысле искин, ею управляющий, взял под свой контроль мое тело. Тренировка началась.

Кварт левый. Наносится с левой стороны оружия противника, при этом кисть собственной руки должна быть повернута ногтями вверх. Кварт правый. Кварт нижний. Брюс Ли нервно разминается в сторонке. Какая тысяча раз! Три дня почти без остановки. Кварт левый, кварт правый, кварт нижний. Сначала по манекену с мишенью, потом по манекену в доспехах, потом манекен схватил меч и щит, потом поменял их на алебарду. Кварт левый, кварт правый, кварт нижний. Компьютер уже не управляет моим электронным телом. Я, кажется, тоже. Рука сама находит ту единственную точку, в которую надо направить лезвие, чтобы обойти защиту, прервать контратаку, пробить доспех. Проходит первый крит, еще сутки и критическим становится каждый третий удар, затем каждый второй. А потом... новый манекен, вооруженный фламбергом, только выезжал из угла. *Внезапный прыжок* получился совершенно спонтанно, слишком уж я привык прыгать за эти дни. Укол. А вы видели

удава с вытаращенными от изумления глазами? Если нет, идите, занимайтесь фехтованием. Шестикратный критический урон вместо обычного, трехкратного... крит критов.

"Сообщение о событии глобального значения. Обнаружено, что применение профессионального умения *"внезапный прыжок"* игрового класса фокусник может привести к незаслуженному игровому преимуществу (читерству). Отныне все, выбирающие данный класс игроки вместо него будут владеть умениями *"серебряный дождь", "призрачное жало"* и *"кувырок в пропасть",* описание прилагается. Уже играющие данным классом игроки могут сохранить *"внезапный прыжок"* или обменять его на вышеперечисленные умения". Так, допрыгался, десяти дней не играю, уже прогремел на всемирном радио. Хорошо хоть имя не сообщили будущим мстителям за урезанные умения. Хотя три штуки вместо одного. Даже не читаю описание новых скилов, чтобы не расстраиваться. Их у меня никогда не будет. Свой прыжок я никому добровольно не отдам.

На этом змеюка тренировки прекратила, похоже побоялась, что я стану вконец отмороженным терминатором и начну крушить игромир. Опускаю занемевшие руки. Ненавижу кварт левый, кварт правый и кварт нижний.

А пресмыкающееся не унимается в своем желании осчастливить меня.

- Выпей фиал зачарования, стоящий на столике и в своей рабочей профессии ты будешь столь же велик, как в фехтовании. Мастер Артагриэль Лономарх будет известен во всех обитаемых мирах тем, что сила его чар будет на один уровень больше уровня камня души, который он использует. И последнее, - змея подползает поближе ко мне. - Протяни левую руку.

Раз. Голова змеи резко ныряет вниз, ядовитые зубы пробивают ладонь. Была бы правая рука, успел бы отдёрнуть, левая не тренирована тысячами квартов. Боли нет, но онемение дошло уже до локтя. Змеюка, что, решила меня прикончить?

- Не бойся. Это еще один дар, который ты получишь от змеиного народа, - пресмыкающееся делает интригующую паузу. Самое время, онемение дошло уже до плеча. - Ты сумел удивить нас, сложив умения фехтовальщика и фокусника. За это мы даруем тебе наше благословение. Онемение пройдет, и ты больше никогда не почувствуешь власть яда над собой. Ты закончил обучение и сейчас выйдешь к своим друзьям. Если у тебя есть вопрос, на который мне будет интересно ответить, задавай, знания бесценны.

От удивления перестаю обращать внимания на свою руку.

Хитро сформулировала - на который ей будет интересно ответить. Я, конечно, большой знаток кругозора змей. Но попытка не пытка. Есть у меня одна мысль, и я ее давно думаю.

- Кто может удерживать героя в плену против его воли? Чтобы он не мог умереть и возродиться свободным?

Змея замирает. Не понравился вопрос? Между нами загорается окно портала.

- Можешь идти. Тебя ждут.

Не прокатило. Кивнув на прощанье, делаю шаг в портал и слышу вдогонку:

- Они пленники гильдии убийц. Ищи в Карне . И бойся становиться на пути безжалостных повелителей смерти, ибо вышли они за рамки предначертанного этому миру и стали его теневыми властителями.

Темная сторона.

Достало меня пресмыкающееся своим пафосом. К черту гильдию убийц с их тайнами. Хочется на волю, плюхнуться на землю, разложить в полной неподвижности многострадальную правую руку. Смотрю на нашу группу. Вид у всех задумчивый и порядком измученный. Похоже, один удар тысячу раз тренировал не только я. Слева яркими красками сияет выход на поверхность. Поломанными куклами тянемся к свежему воздуху и солнцу.

Незнакомая местность, небольшая зеленая поляна на склоне горы, обрамленная острыми скалами, нависает над бескрайним хвойным лесом. Блаженно растягиваемся на траве. Движения невольно выдают, кто какую часть тела тренировал. Тисса и Листа разминают пальцы, Панда блаженно вытягивает ноги, Нотар массирует левую руку. Только Тарк бухается ничком и лежит без движения. Подсаживаюсь к Нотару.

- Со щитом тренировался?

- Чуть насмерть не забили. Эта склизкая тварь пыталась меня убедить, что при должной технике можно парировать щитом удар любой силы.

- Ну и как, убедила?

Нордлинк смотрит на меня тяжелым взглядом, пожимает плечами, морщится от боли и усмехается.

- Большинство ударов я теперь и без щита, голым плечом заблокирую. Хорошие преподаватели, сволочи. Ты шип тренировал?

- Фехтование. Искин, похоже, как и все, не очень верит в убойность магии холода.

- Так это же у тебя не магия, просто природное умение, его сильно не прокачаешь. Скажи спасибо, что твой шип пару раз так здорово пригодился. А какие у нас дальнейшие планы?

- Для начала поведай, какие планы у тебя, - присаживаюсь напротив нордлинка и внимательно сморю ему в глаза. - Как ты собираешься использовать Тиссу и почему ты здесь с нами?

Так и есть, легкая тень пробежала по суровой, породистой физиономии. Слабенькая у него легенда. Олигарх исчез, а его охранник играет в игру, прокачивая зачем-то посторонних, да еще за счет конторы. Если бы я просто забегал в Фэнтези поиграть, я может и не обратил бы на эти нестыковки внимания. Но для меня здесь все всерьез. Поэтому думал я долго и тщательно.

- Ты же понимаешь, что твоя охрана бессмертной не требуется. А если не понимаешь ты, то это уже наверняка давно сообразили твои начальники. Да и кто она им? Подруга дочки пропавшего шефа. А ты здесь. Пытаешься прокачать девочку, которой в общем-то вполне комфортно и на малых уровнях. Это ведь твоя личная инициатива?

- Грамотно ты меня вычислил, - ой, как нехорошо смотрит на меня нордлинг! Если бы не уверенность, что убить слишком умного свидетеля в игре невозможно, я бы сейчас чувствовал себя некомфортно. Но неуязвимость придает храбрости.

- Не надо меня взглядом сверлить. Мне по контракту осталось два дня проработать, потом можем разбежаться. Но ведь и я тебе зачем-то нужен... фею сторожить?

Пауза тянется гораздо дольше, чем мне бы хотелось. Несколько дней этот человек прикрывал мне спину в бою, а вот теперь прикидывает, что бы соврать. Как-то зябко стало на уютной полянке. Натар вдруг усмехается.

- Знаешь, что больше всего бесит в игровом мире? Невыносимая легкость бытия. Идешь в пати с крутым мужиком, вместе через огонь и воду, а он вдруг похлопает тебя по плечу и: "Извини, мама домой пришла, я кушать". Остаешься ты в данже один и вдруг вспоминаешь, что это всего лишь игрушка и самому пора делом заняться. А для меня игры кончились, - Натар задумчиво крутит в руке виртуальную травинку, пробует ее на вкус и с видимым усилием продолжает. - Когда в тридцать девять охраняешь восемнадцатилетнюю девчонку главное, не давать волю фантазиям. Она только объект охраны. Стой рядом и посматривай по сторонам. А вот когда я ее из горящей феррари вытаскивал... перестала она быть объектом. И кровь сдавал, и у палаты дежурил. Когда Иван Анатольевич про криозаморозку объявил, я первым вызвался в виртуальное сопровождение. И вдруг... как будто снова феррари загорелся. Только меня рядом не было. Иру на тебя оставил, вернулся на базу... ты с крысами дело имел когда-нибудь? Настоящими, двуногими? Однажды, очень давно, в одной очень южной стране у нас завелась крыса в штабе.

Так вот, когда я вернулся на базу, там стоял тот же самый запах. Босса сдал кто-то из своих, особо приближенных. И спасать его не собирались, хотя разговоров много было. Да и как спасать, он же играет, вот он, в своей люксовой капсуле. Я уволился на следующий день. Про Иру никто даже не вспоминал, да и про Олю тоже. Забыли, и слава богу. Вот только... еще тогда, в первый день, Ира сказала мне, что перед самым входом в игру, в служебной локации, девчонки активировали режим "пара". Это для влюбленных фишка, а им с испугу романтики захотелось. И теперь они могут видеть друг друга на миникарте. Я побоялся сообщить об этом на базе, крысы побоялся. Уж лучше я сам. Всего-то надо провести Иру в Карн, локацию высокоуровневых колдунов. Радиус обзора миникарты двадцать километров. Сам не знаю, на что надеюсь и чего боюсь. Но за эти три дня мы уже убедились, что в игре не все так гладко, как пишут в рекламных проспектах. Я хочу знать, что с ними случилось.

- Они по-прежнему в Карне, их захватила гильдия убийц.

- Откуда знаешь? - удивленно щурится телохранитель.

- Змея поведала.

- А еще что?

- Не очень много. Что-то там с гильдией нечисто. Уж больно витиевато змейка меня пугала: "Вышли за рамки мира, повелители смерти".

- Ты думаешь, мы можем с этой информацией обратиться в администрацию игры?

- Исключено. Что мы скажем? Что нам змея нашептала? Да и опасно, у них ведь есть заложники.

- Вот и я так думаю. Значит, остается подкачаться немного и в путь.

- Ты хочешь самостоятельно пробраться в Карн? Насколько я слышал, гнилое место. Обиталище черных магов. А они больные на голову, никакой этой самой легкости бытия, все всерьез.

- Всерьез я играл в горячих точках. Так что мальчики с убойной магией меня не пугают. Плохо, что придется иметь дело с конторой. Такие гильдии на пустом месте не возникают, за ними всегда стоят крутые дяди. А тут еще новая проблема, сильно умный фокусник, - Натар пристально смотрит на меня, но в его глазах уже нет былой угрозы. - Платить тебе из своего кармана я не смогу, сам без работы. Ты не обязан идти с нами до конца.

- Натар, судя по тому, как устроена экономика игры, шансов стабильно зарабатывать на оплату своего подключения у меня немного. Героически тратить силы на попытки раздобыть монетку и прожить еще денек я не намерен. Так что у тебя есть

попутчик в земли магов. По крайней мере, в ближайшие десять месяцев.

Натар глядит с уважением. Приятно, хотя никаким героем себя не ощущаю. Так сложились обстоятельства. А, как известно, не можешь быть сильнее обстоятельств, будь выше их.

- Ну, ты себя заранее не хорони, - пытается подбодрить меня телохранитель. -Весь лут в походе твой, да и крафтить будем, мне змея шикарную походную кузню подкинула, я все ржавое железо, что в подземелье насобирал, за тройную цену в ближайшем городе толкну. Прорвемся!

Посмотрим. Игра существует уже около пяти лет, а средний уровень игроков не более пятидесяти. Конечно, постоянно в игру вливаются нубы первого уровня. Но главная причина невысоких средних уровней, это потеря опыта при смерти. Очень многие игроки, после нескольких попыток и смертей, просто не пытаются попасть в высокоуровневые локации, туда, где можно набрать богатый лут и драгоценный опыт, понимая, что проще с комфортом существовать в землях, заселенных нубами. Где меньше денег и меньше риска. Выберемся на более высокие уровни и не сольемся там, тогда, считай, повезло. Тогда и заработать сможем и в Карн прорваться. А уж как там карты лягут даже искину местному неведомо. Странно как-то змея вещала: "вышли они за рамки предначертанного этому миру и стали его теневыми властителями". Негромко общавшиеся между собой рог и хаджит, поднялись на ноги. Панда как-то по-профессорски прокашлялся, привлекая всеобщее внимание.

- Друзья, наш квест фактически закончен. Мы находимся в двадцати километрах от Самирда, это город королевства Стабат, очень похожий на Карон, но только темный. Мы с Тарком обсудили наши дальнейшие планы и хотели бы предложить всем вам дальнейшее сотрудничество. Учитывая те нестандартные навыки, которые все мы получили в колодце змей, наша группа вполне может считаться элитной для своего уровня. Мы предлагаем всем вам долгосрочное сотрудничество в дальнейшей игре.

- Короче, - прерывает плавную лекцию матерого педагога Тарк. - Халяву надо лелеять, чтобы не протухла. Разбежимся по одиночке, весь фарт раздергаем и сольемся как бичи на проходной.

Панда слегка поморщился и продолжил, - для создания клана нам не хватает всего одного, седьмого игрока. Если мы найдем еще одного желающего, то в Самирде мы можем купить любую, самую дешевую недвижимость, зарегистрировать клан и сделать этот город нашей временной базой. Мы считаем, что этот

вариант интереснее, чем просто оставаться в группе по следующим причинам: Во-первых, нам станут доступны клановые задания, за которые идет повышенный опыт, во-вторых, в клане получаешь дополнительный баф при крафте, а все мы улучшили свои рабочие профессии в колодце змей, и возможностью мирно зарабатывать деньги пренебрегать не стоит.

- А в третьих, - снова прерывает нетерпеливый разбойник. - Скучковались мы случайно, зато проверили, кто чем дышит, в бою. А это вам не фафа-ляля. На грабеж храма неделю народ собирался, а все равно иуда затесался промеж братков. Сдали нас тогда. А сейчас народ ровный, никто на себя одеяло не тянет. Споемся.

Переглядываюсь с Тарком. Игровой клан объединяет от семи до ста игроков. Ячейка общества чуть побольше семьи. Раньше многие игры становились неинтересны большинству игроков, когда всем начинали заправлять пара-тройка огромных топовых кланов. Чтобы этого избежать, ввели такие ограничения. Небольшим кланам тяжело конкурировать с игровыми государствами. Так, мелкие родоплеменные образования в период расцвета феодализма. А ведь идея с кланом весьма неплохая! Для перехода в локацию хотя бы пятьдесят плюс нам еще качаться и качаться. Почему бы не сделать это в сыгранной команде? Да и на более сложные локации можно перебраться можно всем табором. Тарк озадаченно смотрит на меня. Все ясно, привычка исполнять приказы, не требуя дополнительной информации, нордлинк просто ничего не знает о кланах. Попробуем уточнить ситуацию:

- В число задач клана входит рост до ста членов, участие в политике королевства, союзы с другими кланами? - На лице Тарка и морде Панды легко читается отвращение. Политика в России была удручающе грязным делом в течение всего двадцать первого века.

- Нафиг! Нахапались полной ложкой в реале! Не будем превращать игру в гадюшник! - Посматриваю на наших девушек, обе согласны с Тарком.

- Кто глава клана? - Смотрю на Панду. Нравится мне профессор-леопард, будь у меня такой преподаватель в университете, может быть и я бы в математике разбирался. Из него лидер получится. Но его ответ оказался довольно неожиданным:

- Вы, Артаг. Вы находитесь в игре постоянно, это очень важно для лидера, и еще один момент, ваше нестандартное мышление приносит удачу. Полагаю, ваша кандидатура является оптимальной.

- Давай, циркач! - Поддерживает Тарк. - То, что ты в

заморозке, это один плюс, а второй, ты не танк, которому в бою некогда оглядеться и скомандовать. В командирах лучше иметь толкового лучника или виза, но нет их у нас, а девчонки без опыта.

К моему удивлению, согласно кивают все. Странная у меня карма. Не люблю командовать, брать на себя ответственность за других, но всю жизнь приходилось тянуть это лямку. И после смерти эту ношу опять все готовы взвалить на меня. Успокаивает одно. Возможно, это ненадолго.

- Хорошо, я подумаю, до Самирда время еще есть. Покомандую денек, может, еще сами откажитесь, - улыбаюсь я своему электорату. - А пока первое распоряжение. Раз решили уж передохнуть перед дорогой, достаем сухпай. И пока перекусываем, каждый расскажет кто он, чего хочет от игры, какие профессии выбрал и что изучил в данже. Начну с себя.

Рассказываю свою немудреную историю полуэльфа/полудемона, намерено не касаясь своей доигровой жизни. Мне уже все равно, а кому-нибудь может будет неприятно сознаваться, что в реальном мире он совсем не юный воин.

Панды это явно не касается. Спокойно рассказал о возрасте, планах на криозаморозку, юношеской мечте стать мастером кунг-фу. А работать руками профессор не любил, поэтому выбрал себе профессию кладоискателя. И после колодца змей надеется стать просто человеком-рентгеном. По поводу обучения военной специальности в данже он поведал кратко, - учили стоять на ногах. Кстати, научили. Заметно, солидная профессорская походка сменилась плавными кошачьими движениями. Подрастает в игровом мире новый мастер кунг-фу.

Тарк оказался тридцатипятилетним штурманом, находящимся в отпуске. Через два месяца ему снова в море и мы лишимся кланового рога. Никаких целей в игре он перед собой не ставил, а просто играл в свое удовольствие. Стал алхимиком и изучил в змеином данже искусство ниндзюцу, да так, что любой сенсей позавидует. Способность уходить в стелз прямо во время рукопашной, по слухам, доступна только разведчикам двухсотого уровня.

А вот Листа играла исключительно ради денег. Оставшись без работы после института, она решила прокормиться за счет Фэнтези. Пока получалось плохо, но девушка не отчаивалась. В данже она стала швеей-мастерицей и научилась колдовать каждой рукой отдельно, что приблизило ее к скорострельности магов. Девушка рвалась в бой и видела будущее исключительно в розовых тонах.

Тисса повторила все, что я и так знал, а потом долго

рассказывала, как змея пробуждала ее единство с природой.

Я с тревогой ждал, какую часть правды решится рассказать остальным Натар. Строить отношения в тесной группе на лжи никудышная политика. Но телохранитель оказался отличным дипломатом. Рассказав о своем боссе и его дочке, он предупредил, что никого не зовет с собой в неизвестность. Умолчал он только о том, как надеется найти потерявшихся. И о предупреждении королевы змей.

Если лес в окрестностях Карона состоял исключительно из дубов, обожравшихся стероидов, то в темной части королевства росли только сосны. Огромные колонны стволов уходили ввысь метров на сорок и где-то у самого неба разделялись на отдельные ветки, давая лесу легкую тень. Идти по опавшим иголкам было приятно, лес просматривался на сотню метров, что позволяло не беспокоиться о внезапном нападении.

- Курорт, - восторженно выдохнул Тарк, оглядываясь по сторонам, когда мы спустились со склона горы. - Я такой лес только на Балтике видел. Умеют рисовать. Артаг, на фига мне в передовой дозор, видимость превышает агро радиус любого монстра.

- Ты прав, особого смысла нет. Тем не менее, выдвигайся вперед на сто метров и занимайся наблюдением, - выбрали командиром - поблажек не ждите. Рутинные меры безопасности должны поддерживаться автоматически, вне зависимости от благолепия окружающей обстановки.

- Слушаюсь, командир, - рог, вздохнув, мгновенно уходит в стелз. Надеюсь, у него хватит ума не ребячиться и не идти вместе с нами в режиме невидимости? Да не, зря я так, у флотских с дисциплиной всегда было норм. Вспоминаю, что еще не посмотрел характеристики кольца, полученного от змеи, достаю перстень из торбы. Красив, зараза, сапфир и золото, работа изящная, но видно, сделан для мужской руки. Впрочем, это неважно, среди свойств сразу бросается в глаза *теневой,* может прятаться в тени другого кольца, если надену его на палец рядом со своим бронзовым, будет видно только последнее. А характеристики у змеиного подарка просто обалдеть! Ловкость плюс двенадцать! Полезная вещь.

- Красивое, - оценила Листа, шагающая рядом. - А мне с изумрудом кольцо дали! На концентрацию. Очень полезное, концентрацию так качать трудно. - Чародейка с детским восторгом посмотрела на левую руку, украшенную сияющим трофеем. А вот это уже непорядок!

- Листа, в твоем кольце есть свойство *теневое*?

- Есть, - насторожилась девушка.

- Послушай, мы же не хотим, чтобы за нами гонялись все фармеры Самирда и убивали нас раз за разом в надежде на выпадение лута? Кольцо слишком привлекает внимание, спрячь его, пожалуйста.

- Ой, но...

Смотрю на Листу учительским взглядом, как смотрел в школе на продвинутую молодежь, читавшую классику в кратком изложении. Проняло, кольцо сливается с тоненьким серебряным перстеньком не самых выдающихся характеристик. Строго оглядываюсь на Тиссу. Та поджимает губы и кивает. Умница.

- Артаг, а как ты такие большие деньги в игре зарабатываешь? - Спрашивает чародейка после минутной паузы.

О, молодость! Это не наша с Пандой старческая умудренность в новом теле. Тут весь мир прост и без затей: услышала, что все мои деньги вложены в Фэнтези, и уверена, что все у меня в порядке и нашел я заветный золотой источник.

- Пока никак, - отвечаю я бодрым тоном, зачем пугать девочку. - Вот в Самирде определимся с рабочими профессиями, посмотрим, что за квесты в городе выдают. Тогда и подумаем, как нам жить дальше.

- Тебе для зачарования предметов кристаллы душ нужны будут, а они дорогие, я читала, - враз погрустнела Листа, похоже, у нее тоже проблема с финансами стоит остро. Пытаюсь подбодрить:

- Справимся, закупим пустых кристаллов, они подешевле. Примем в клан некроманта, мы же на темной стороне, их здесь много.

- Некромантами, которые души ловят, мало народа играет. Очень тяжело прокачиваться, их только большие кланы себе могут позволить.

Тут Листа права, об этой нехорошей особенности своей рабочей профессии я узнал уже почти перед самой заморозкой, когда уже поздно было что-то менять. Пустой кристалл души недешевая штука. А с пойманной в него душой монстра, так и вовсе на вес золота. Увы, заточать души в кристаллы могут только некроманты со специализацией *ловец душ*, профессией очень сложной и редкой. Никто не хочет брать специализацию стервятника, ждущего, когда другие убьют монстра, чтобы перехватить улетающую с последним вздохом душу.

Темная сторона. Пещера.

- Командир, впереди амба! - Рог после колодца змей исчезает и появляется и стелса просто мгновенно.

- Точнее! - штурман, ити его, докладывать не умеет. Чему их на флоте учат?

- Точнее тигр, тридцать восьмой уровень. Склон горы, пещера, в ней тигр. Один. Проверил.

- Обойти можно?

- Можно. Только, может, рискнем? Надо же новые умения в деле проверить. А там, в пещере лут лежит, видел.

Заманчиво. Теоретически, группа вроде нашей, может справиться с монстром такого уровня. Но не без труда. Но мы же не обычная команда. Да и впрямь, надо проверить наши новые навыки. А главное, проходить мимо потенциальной добычи, плохая примета. Удача может обидеться и отвернуться. Оглядываюсь на группу. Глаза горят, плечи расправлены, рвутся в бой.

- Зверек в пещере?

- Лежит возле нее, на солнышке греется. Шикарный. Из шкуры можно будет Панде плащ сбацать. Леопард в тигровой шкуре, это круто!

- Что-то ты разошелся, - одергиваю рога. - Рановато еще шкуру делить. Тисса, бафай нас. Порядок стандартный, Натар его обижает и вешает на себя, потом подключаются дамагеры.

Тигр действительно красив и могуч. Смотрит на нас лениво и с некоторым аппетитом. Вдруг у меня явственно раздвигаются плечи и наливаются силой руки. Ничего себе баф! Тисса здорово сроднилась с природой, что бы это не значило. Завалим котенка. Без вариантов.

Зверь не торопясь встает, нервно бьет себя хвостом по бокам и вдруг делает внезапный прыжок, пытаясь свалить ближайшего противника силой удара, умноженной на массу тела. Натар принимает удар на щит, причем делает это, как-то странно размазываясь в пространстве сначала по направлению к тигру, потом от него. И остается стоять на ногах, чем поражает всех нас, включая трясущего головой монстра. Удар кистенем и все мы подключаемся к бою. Я немного задерживаюсь, пытаясь оценить обстановку и наш потенциал. А он явно вырос. Панда бросается на животное почти столь же красивым прыжком, как и только что продемонстрированный. Листа бьет огнем со скоростью если не пулемета, то среднего мага. Тарка не видно, только его шашка впивается в бок противника, потом какое-то смазанное в пространстве движение и рядом вонзается кинжал. Пора и мне, а то без командира справятся. Внезапный прыжок. Крит. А ведь прав был высокоуровневый колдун. Монстры уже не агрятся бесповоротно на танка. Чудом ухожу от удара когтистой лапы. Обиделся зверек, крит критов оказался самым болезненным для него, процентов десять за удар! Перекатываюсь по земле подальше от тигра и переключаюсь на ледяной шип. Мда. После

крита совсем не впечатляет, снова берусь за рапиру.

Мы реально крутая команда! Тиссе практически не пришлось подлечивать Натара или кого-нибудь из нас. Так, легкие царапины. Она больше занималась обездвиживанием монстра, то кидая в него сплетение каких-то лоз, то выпуская из земли корни. В итоге справились минут за десять. Перед глазами прошли строки системного сообщения: *"Ваша команда уничтожила пещерного тигра, нападавшего на одиноких путников. Награда ждет вас в деревне Сисла на окраине леса".* Ай да мы! Еще и квест прошли невзначай. Подхожу к туше зверя. Должен быть неплохой лут. Так, тигриная шкура, предмет мечтаний Тарка, когти, жилы, мясо... как все-таки здорово, что не надо возиться, разделывая тушу тесаком. Оба-на! Бижутерия! *Серебряное колечко истинного зрения*. Обязательный предмет экипировки любого разведчика высокого уровня. Пойдет Тарку. Кольцо из цельного авантюрина с характеристикой *ремесло +2*. А вот это уже большая удача! Вещи с бонусами рабочих профессий встречаются раз в пять реже, чем для боевых. Пойдет в сокровищницу клана. Посмотрим, как у кого пойдут дела с крафтингом.

Просторная и светлая от проникающих откуда-то сверху солнечных лучей пещера. Логово почти не пахло зверьем, даже лежащий у входа скелет не сильно ароматизировал атмосферу. Игра. Лишнюю вонь программа убирает, также как и боль, оставляя жалкие проценты, для колорита. Скелет не из наших знакомцев по данжу. Нормальный воин, в кольчуге и шлеме. Не повезло бедолаге с тигром.

- Натар, смотри, настоящая кольчуга. Явно получше твоей кожаной брони, - Тарк всегда впереди. И в бою, и в мародерстве.

- Может, тебе?

- Ты танк.

- Артаг, а почему ты не бьешь льдом с левой руки? - Вопрос Листы звучит как гром среди ясного неба. А действительно, почему?

- Потому что удар расовым умением производится с двух рук.

- Но ведь я же колдовать одной рукой научилась, теперь спелы в два раза быстрее кидаю, с каждой руки отдельно. Попробуй потренироваться.

Оборачиваюсь и пристально смотрю в глаза чародейке. Красивые, ясные, голубые и вроде бы даже немного глуповатые глаза. Стандартные, из атласа внешнего вида эльфов. Да она просто не понимает, что за гениальную мысль только что изрекла! Или безработная студентка на порядок умнее битых

жизнью мужиков, до которых не дошло, что три дня упорной тренировки могут дать нам новые уникальные навыки? Действительно, так ли нужна для этого королева змей? Оглядываю свое войско.

- Внимание, - не пропали еще навыки учителя, все уловили интонацию. Тарк и Натар оторвались от доспехов неудачника, Панда и Тисса прервали исследование пещеры, торопливо направились к нам с Листой.

- У Листы есть интересная идея, - не стал я примазываться к чужой удаче. - Три дня упорного повторения одного и того же действия могут привести к его превращению в уникальный навык. Как в данже.

- Там еще змея была, - уточняет вьедливый профессор.

- Мы не знаем, как мы получили способности в колодце змей - за счет каких-то манипуляций программиста, змеи, компьютера или упорной тренировки. Но в любом случае, даже гипотетическая возможность повторно получить такое усиление стоит трех потраченных дней.

Команда ошарашено молчит. Лозунг "Игра, совершенная как мир" давно въелся в сознание. И вдруг нам удалось нащупать что-то, выходящие за привычные рамки дозволенного. Хотя, странная история Тиссы и Натара наглядно показывает, что сюжетная линия компьютерной игрушки может быть совсем неоднозначной.

- Факт, риску ноль, - голос Тарка полон энтузиазма. - Ну не отхватим суперпряника. Но натренировать до автоматизма еще один прием тоже неплохо. А если получится, станем круче звезд и выше яиц. Прямо сейчас начнем? Есть у меня мечта одну фишку освоить.

- А когда тигр из респауна появится? - Уточняю я на всякий случай.

- Пока мы в пещере, данный квест остановлен, - поясняет Панда. В теории игромира он разбирается явно лучше всех нас, чувствуется старая школа. - И для выполнения задания вряд ли кто из игроков сюда заявится. Сообщение о невозможности выполнить квест ушли всем, кто уже взял его у неписей.

Пещера мне нравится, просторная, места для тренировки хватит. Вход довольно узкий, пусть возле него рог тренируется, наблюдение заодно обеспечит. Оглядываю команду.

- У всех есть мысли о новых навыках?

- Я тоже хочу двумя руками колдовать, - сразу же заявляет Тисса.

- Есть, конечно, - задумчиво добавляет Панда. - Ноги уже работают правильно, надо и руками хоть один удар уметь

нанести.

Дожидаюсь кивков остальных, расходимся по пещере. Смотрю, что за умения тренируют мои бойцы. Ага, этот удар я у Панды уже видел. Хаджит практически стелется по земле, резко выбрасывая в прямом ударе правую лапу. Натар отходит в дальний конец пещеры и начинает дробить стену хитрым ударом кистеня. Листа пытается чего-то добиться от знакомых мне огненных ловушек, забрасывая ими пространство перед входом в пещеру. А вот Тарк меня удивляет. Он раз за разом выхватывает шашку из ножен, наносит удар и вкладывает лезвие обратно в ножны. Иайдо, искусство внезапной атаки самураев. Забавно, кажется, шашка подходит для этого лучше катаны. У рога уже получается явно быстрее, чем у японских мастеров, которых я видел в кино. С Тиссой все понятно. Те же движения пальцев, которыми она кидает в противника лианы, но каждой рукой отдельно. Пора и мне приступать, В правую руку рапиру, левой знакомое движение пальцев для ледяного шипа. Ничего. Еще раз. Еще.

К вечеру вид у всех был измученный и довольно невеселый. Особенно у меня. Остальным ребятам морально легче. Даже если не получится компьютерное чудо, они отработают полезный удар. А я лишь научусь крутить фигу перед носом противника. Все четверо "приходящих" игроков отправились в реал, а мы с Тиссой начали устраиваться на ночлег. За безопасность не беспокоюсь. За время тренировки Листа накидала перед входом столько ловушек, что подобраться к нам, не разбудив шумом огня и воплями боли, стало просто невозможно.

- Артаг, а тебе нравится Листа?

Тисса раскладывает свой спальник возле костерка, который я запалил для уюта и даже не смотрит на меня. Тон предельно небрежный. Но я аж вздрагиваю. Много лет мне не задавали вопроса с такими... хм... личными интонациями в голосе. С ума сойти! Неужели нарисованная молодость это не только крепкие руки и острое зрение? Хотя... Тисса попала в виртуальный мир восемнадцатилетней. Вот и тянется к кому-то, кто оказался в такой же ситуации.

- Конечно, нравится. Нам с тобой повезло, что мы встретили таких надежных спутников. Вдвоем нам было бы гораздо сложнее.

- Вдвоем?

- Вдвоем. Они живут в том мире, а здесь появляются, когда могут, хотят или им что-то нужно. А мы с тобой здесь очень надолго. Будем их беречь. Без них нам будет сложнее.

- Конечно, - кивает Тисса, укладываясь на каменный пол пещеры. - Мы надолго.

Какие она нарисовала себе глаза... от них так трудно оторваться.

Когда пленники реального мира начали возвращаться в пещеру, мы с Тиссой уже давно выворачивали себе пальцы, пытаясь вызвать маленькое чудо для отдельно взятой руки. О нашем одиночестве вдвоем мы больше не говорили. Просто в душе поселилась какая-то тайна, и мир вокруг стал немного светлее. Пальцы немели, в душе появлялось предчувствие неудачи, но природное упрямство заставляло снова и снова повторять попытку. Шип. Шип. Может быть, надо было попытаться освоить бой двумя клинками, как Тарг? Шип. Или взять на вооружение щит? Шип. А ведь так хотелось бить противника с безопасной дистанции. Попробую еще раз двести и все. Или триста. Или...

- Кажется, - сквозь грохот, доносящийся из пробиваемого Натаром вглубь горы коридора, слышится счастливый возглас Листы. - Кажется, получается!

Мы оборачиваемся к ней, девушка щелкает пальцами, на поляне перед пещерой появляется новая огненная ловушка. На расстоянии, раза в три большем, чем позволяют игровые правила. Еще одна. И еще. Понятно, перебив в данже пару сотен скелетов, Листа здорово прокачала свои огненные мины и захотела сделать их оружием поистине стратегическим. Возможность накидать огненную смерть на удалении в несколько сотен метров делает стационарные ловушки просто наступательным читом. Ох, умна чародейка!

С удвоенным энтузиазмом продолжаем тренировки. Слышу радостный вопль Тарка, но уже не отрываюсь от дела. Пальцы едва сгибаются. Стена напротив маячит передо мной как в тумане. Вся в белых разводах измороси. Измороси? Да ведь это следы от удара шипом. Обессиленно валюсь прямо на пол. Получилось!

Дольше всех новое умение не давалось Натару. Бронзовый шар кистеня раскручивался по замысловатой дуге и с грохотом врезался в камень. За эти дни он увеличил объем пещеры процентов на десять, завалив пол осколками и каменной крошкой. Нордлиг не сдавался, а мы ждали нашего товарища. Листа поснимала часть ловушек и мы выбрались на поляну. Солнце, почти штиль. В игровом мире редко программируют плохую погоду, тем более на разгар весны. В реале осень, а здесь ждем лета. Логично, приятнее играть в тот сезон, которого сейчас нет. Из пещеры появляется Натар, показывает всем большой палец. Что же за удар у него, в конце концов, получился? Ведь и без усиления он дробил камень как карьерный экскаватор.

Передохнем и в путь.

Темная сторона. Поляна возле пещеры.

- Артаг, посмотри, - толкает меня в бок Тарк.

Отвлекаюсь от приготовления жаркого из тигриного мяса, оборачиваюсь. Посмотреть есть на что. Помахивая зеленой веточкой к нам уверенно приближается енот. Старательно обходя огненные ловушки и потешно переваливаясь на задних лапах, зверь седьмого левела явно ищет контакта, не обращая внимания на наше численное преимущество и свою характеристику в игровой энциклопедии: "зверь осторожный и первым на людей не нападающий". Впрочем, нападать он не собирается. Подойдя к нам почти вплотную, он отбрасывает ветку, важно усаживается на пятую точку и начинает:

- Вы охренели?

Мы действительно слегка охреневаем. Игра, совершенная как мир, преподносит сюрприз за сюрпризом. Редко тут разговаривают еноты. Не чаще, чем в реальности. А уж так нагло. Хотя, знаю я одного любителя поболтать.

- А в мохнатое рыло? - По-еврейски, вопросом на вопрос, отвечает Тарг.

- В рыло сами получите, от админов. Вы что, нарочно нарываетесь? - зверек возмущенно вскакивает, тыкая в меня крошечным указательным пальцем. - Этот ваш фокусник уже чуть было не прогремел во всемирной инфосети со своим прыжком. Я еле успел уровень угрозы игровому балансу до желтого опустить.

Все ясно, наш незадачливый компьютерный гений. Опять что-то напутал, не подчистил скрипт за змеей, облагодетельствовавшей нас новыми умениями. А мы, получается, вроде как крайние.

- Хвостатый, не борзей. Тренировки никто в игре не запрещает. А то, что мы старательнее других занимаемся, это админов не торкает. - Рог, судя по всему, будет в нашем клане не только разведчиком, но и дипломатом. Сразу уловил суть наезда и выработал линию защиты.

- Да вы поймите! - Резко снижает обороты енот. - Ведь не только меня уволят. У вас же все ваши навыки отберут. Не посмотрят, что это мой косяк. Кинут вам какую-нибудь рарную шмотку взамен, а все, что натренировали обнулят. Вы снова желтую угрозу для баланса создаете. А второй раз это может не проскочить. Поднимут логи, и всем хана.

Есть у меня смутное подозрение, что хана придет, в основном, ленивому программисту, активно не желающему заниматься своим прямым делом - убирать за собой и другими следы неудачных вмешательств в игровой процесс. На один

квестовый данж, появившийся в игре, приходится несколько, признанных скучными, не соответствующими уровню местности или нарушающими баланс. Их убирают и только в старых библиотечных книгах можно найти упоминания о несостоявшихся локациях. Так было и со змеиным колодцем. Но тут появились мы и понеслось. Паренек паникует. Да и нам жалко будет потерять добытое в бою и тренировках.

- Хорошо, - вмешиваюсь в перепалку рога с енотом. - Тренировки по три дня мы прекращаем. - Енот с облегчением смотрит на меня. - Но твоя задача убрать такую возможность прокачки в принципе. Трое суток головой об стену... да это мелочь для нашего трудолюбивого народа. Рано или поздно стена перед кем-нибудь треснет, и люди задумаются остатками отбитых мозгов. Оно тебе надо?

Енот озабоченно кивает. Все ясно с плюшевым. Типичный идейный борец за минимизацию шевелений на офисном стуле.

- А, ну ладно, договорились. Пошел я работать.

- Стоять! - Как же, отпущу я его не выбив очередную пироженку для своей команды! Люди меня просто не поймут. - Ты что нас спалить хочешь?

Енот озадаченно застывает на месте. А на что он надеялся, работник мыши и клавы? Сейчас будем доить!

- Ну что еще?

- А ничего! Сам смотри. Приходим мы в очередную локацию и начинаем стабильно валить персов выше себя на два-три уровня (я так думаю, что скорее на пять-шесть, но это информация конфиденциальная, не для енотов). Рано или поздно кто-нибудь начнет стучать админам. Оно тебе надо?

По озадаченно наморщенной морде енота галопом пронеслись мысли. Штуки три. И все невеселые. Надо спасать фауну, а то сейчас в красную книгу исчезающих видов программистов попадет.

- Ты нам колечки добудь, которые уровень персонажа и кристалл личности маскируют. Такие арты существуют, я читал. Никто не будет знать наш левел. И жалоб не будет. Сделаешь?

- Да я их сейчас сам сгенерирую, фигня вопрос! - Радостно подпрыгивает енот.

- Пятнадцать штук, на полную рейдовую группу.

- А что так много? Вас шестеро. - Енот надувает щеки, становясь похожим на хомяка. У жадности недетское лицо.

- Мы тут клан собрались создавать, нам бы сто сразу, на всех соклановцев.

- Да пошел ты! - Возмущается дитя компьютерного века, поняв, наконец, что над ним издеваются. - Десять штук сделаю, а

дальше сами крутитесь. Итак, на халяву столько всего получили.

На халяву... Между прочим, сам считал данж непроходимым, две сотни скелетов в подземелье запихал. Если бы не прыжок и ловушки, фиг бы прошли, повезло. Да и черт с ним, лишь бы кольца не запорол. Енот зашевелился минут через десять, огляделся вокруг, просеменил к ближайшему дереву, порылся среди корней и вытащил на свет горсть перстней из белого металла. Читаю характеристики: *"стальной перстень ауры тайны, дополнительные свойства: не выпадает после смерти, невозможно украсть, теневой"*. То, что теневой, очень хорошо. Сиять перстнем из стали не хотелось бы. Оружейный металл, не делают из него бижутерии. Но программеру, похоже, не до тонкостей. Что сумел. И вместо мантии таинственности вложил ауру тайны. Насколько помню, аура гораздо круче, чем мантия. Вон, у Панды аж уши торчком встали.

- Все. Я свалил. В третий раз я вас спасать не собираюсь. Либо играйте как все, либо сами с админами объясняйтесь.

Покорно выслушиваем поучения. Пусть оставит за собой последнее слово. К чему ссориться с человеком, которого мы в глаза не видели и вряд ли когда встретим. Енот на пару мгновений замирает, становится на четыре лапы и опрометью кидается прочь. Аудиенция у местной администрации закончена.

Раздаю кольца, надеваю одно себе на палец. Ого! Целая таблица возможностей! Можно скрыть и кристалл личности, и уровень, и имя, и название клана... проставляй только галочки в нужных местах. Можно засекретить даже состояние полоски жизни, а это уж редкость невероятная. Разумеется напротив каждого пункта ограничения. Полосу жизни можно увидеть при наличии истинного зрения, большинство других пунктов при наличии взгляда мудрости пятого левела. Ну, это не страшно, про такое умение я даже не слыхал, похоже, не самое распространенное.

А мясо сгорело. Хорошо, что тигр был немаленький, запас имеется. Раскладываю на решетке новую партию. Вкусно не будет, умение кулинарии на нуле. Но ведь в реале я готовил неплохо, может и здесь удастся прокачать умение. Натар достает походную кузню, презентованную щедрой змеей. Еще один чит, доставшийся нашей команде. Обычно качать кузнечное дело получается только в поселениях, там, где имеются кузницы. А тут такой простор для творчества. В город пойдем с утра. Нам еще по пути в поселок заглянуть, награды за тигра получить, так что сегодня просто не успеем. С завистью глянув на кузнеца, Тарк предлагает:

- А может до поселка дойдем и там заночуем?

Обе наши девушки смотрят на него укоризненно. Тисса решила опять поработать визажистом и рисует новое лицо Листе. Их сейчас не сдвинешь с места и трактором. Ну и пусть. Надо хоть немного отдохнуть.

Так. Похоже, отдохнули. На поляну вываливает рейдовая группа. Быстро пересчитываю, тринадцать бойцов. У всех одинаковые эмблемы клана. Сбалансированный состав, вижу танков, магов, лучников. Уровень большинства порядком за двадцать. Решили фармить тигра? Черт. А ведь Панда говорил, что квест будет закрыт. Урок на будущее - нельзя долго торчать в квестовых точках. Сейчас главный вопрос в том, сколько за этот урок нам придется заплатить. Команда поглядывает на меня. Похоже, тактическое планирование окончательно взвалено мне на плечи. А ситуация так себе. В количестве уступаем, по уровням совсем кисло. Будем вести переговоры. Причем с позиции силы. Командую в чат группы:

- Тиссса, незаметно бафай Тарка. Все продолжают заниматься своими делами.

- У них впереди рог и ниндзя в инвизе, - шепчет в чат наш разбойник. Значит максимально возможный состав рейдгруппы, пятнадцать человек.

- Ну так встреть их. Но пока не бей. Попробуем пообщаться.

Толпа игроков останавливается метрах в десяти. Нервничают ребята. Наших статов не видно, уровни скрыты. На низких уровнях такое практически не встречается. А тут еще Тарк вдруг уставился в пустое пространство и лениво осведомился:

- И куда ты весь такой невидимый собрался?

На поляне из ниоткуда конденсировался нинзя, а после ироничного взгляда Тарка чуть влево, появился и рог.

- Сидим мы, значит, в деревне, ждем, когда тигр отреспаунится, а его что-то нет и нет, - из толпы выдвигается тролль, вооруженный шипастой дубиной и шикарными клыками, торчащими из нижней челюсти. - Вот решили проверить, а тут вы как на курорте разложились. Нехорошо другим игрокам такие подлянки устраивать.

Глава рейда? Не думаю, игрок первой линии, таких редко ставят командирами. Да и в высокий интеллект этой двухметровой башни поверить сложновато. Опасается настоящий глава лезть на непонятных незнакомцев. Выставил вперед громилу. Ну, зато мы ничего не опасаемся и даже слегка расслаблены. Не смотря на оружие в руках незнакомцев, Тарк подчеркнуто не касается своей шашки, мирно висящей на поясе.

- Извиняемся перед благородными воинами, - ирония в словах нашего рога едва уловима, но имеет место быть. -

Непредвиденные обстоятельства. Завтра утром мы покидаем эти гостеприимные места.

Тролль переглядывается с магом воздуха, протолкавшимся в первую линию, и продолжает:

- Мы три дня из-за вас потеряли. А время - деньги.

Обращаю внимание Тарка:

- Командует маг воздуха.

- Да срисовал я его уже. Что делать будем? Толстый в чем-то прав, не подумали мы, что тигр...

Договорить рог уже не успевает. Сдали нервы у ниндзя, стоящего в двух шагах от него. С криком: "Бей их!", любитель восточной экзотики ринулся в атаку.

Да, не зря приходил енот. Что-то мы сдвинули в законах игрового мироздания. Готов поклясться, что глаза нападавшего разлетелись кровавыми брызгами раньше, чем прошел крит от удара шашкой. А Тарк исчез. При атаке из стелза боец становится видимым, и уйти обратно в инвиз в процессе боя уже нельзя. Наш рог успешно опровергал это заблуждение. Видимыми становились только клинки в момент удара, защиты от них не было. Потом все внезапно прекратилось. Тарк стоял в шаге от мага воздуха, шпага в ножнах, руки скрещены на груди. Толпа отшатнулась. В воздухе стоял шепот от общих бафов и лечилок, торопливо накладываемых на попавших под феерический комбо рога.

- А ведь я мог ударить в полную силу, - никогда не сяду играть в карты с Тарком! Блефует как бог! В комбо он выложился на все сто. Не его вина, что противник на десяток уровней выше и нанесенный урон не впечатляет.

Маг спокойно хмыкает. Похоже, наши показательные выступления его не сильно напугали. Правильно, игровая механика закручена очень хитро, на любую грозную абилку найдется свое противоядие. Пяток замедляющих дебафов по площадям и невидимый убийца уже не так опасен. Но связываться с непонятными противниками командир рейдовой группы явно не хочет. Шли они за другой добычей, фармить тигра. Потерять людей в схватке с игроками, значит сорвать задание. В кланах такого не любят. Звучит команда:

- Прекратить. Оружие в ножны! - И, обращаясь к Тарку. - Наша группа не будет нападать на вас в этом лесу.

Формула перемирия прозвучала. Теперь напасть на нас невозможно, игровые клятвы не нарушаемы. Аккуратно снимаю с огня мясо. Сгорит ведь во второй раз. Направляюсь к магу, повторяю слова мирного соглашения.

- Однако, у нас есть претензии, - маг обращается уже ко мне. - Вы затормозили нам квест. Громобой правильно сказал, -

Маг кивает на тролля. - Время - деньги. А стоимость трехдневного простоя фармгруппы двести золотых.

Судорожно вспоминаю, как находят консенсус в таких ситуациях. Черт, ну не к администрам же обращаются! Сумма явно завышена, вижу по ухмылкам окружающих мага бойцов. Просто послать? Наживем себе в недруги целый клан.

- Поединок, - звучит в привате подсказка Панды. А что, идея неплохая. В схватке один на один мы вполне можем одолеть их чемпиона.

- Мы согласны разрешить разногласия судебным поединком. В случае проигрыша, мы заплатим двести золотых.

Маг удовлетворенно кивает. В глазах плохо скрываемое торжество. Стратег! Надеется по итогам поединка определить уровень и силу нашего сильнейшего бойца. Получит он деньги или нет, это его явно не волнует. Зато дополнительная информация о нас ляжет на стол клановому начальству. А те пусть решают. Ну что ж. Мы сами сглупили, что остались здесь так надолго. Обращаюсь к подошедшему Натару:

- Потанцуешь?

- Легко, - улыбается нордлинк. Он явно заразился настроением Тарка и собирается преподнести сюрприз противнику. Что-то мне это перестает нравиться. Против него выйдет сильнейший боец противника, а он как скинул доспехи возле кузни, так и собирается драться в одной рубахе. Из толпы противников выдвигается Громобой. Тролль двадцать седьмого уровня у них не только переговорщик, но и сильнейший боец. Если учесть, что Натар за тигра получил двадцатый уровень, разница не критична для опытного бойца с не декларированными абилками. Панда берет на себя функции секунданта и уже обсуждает условия поединка с эльфом-лучником.

- Не встречал вас в городе, - обращается ко мне маг. - Я бы запомнил. Я Тракатур, рейд лидер клана Бирюзовых пантер.

- Артаг, - я предельно краток не потому, что есть что скрывать. Просто сказать нечего. Мы же не клан. Так, случайно образовавшаяся рейдгруппа, которой пока везет. - Идем из Карона в Самирд.

Маг удивленно приподнимает бровь. Не путешествуют серьезные бойцы между нубовскими локациями! К тому же предполагаемый у нас высокий личный уровень никак не вяжется с откровенно слабой экипировкой. То ли пэкашеры, попавшие под удар сильного противника, и слившие уровень, оружие и доспехи. То ли имеет место какая-то высокая политика, которая всегда все ставит с ног на голову.

- Слыхал, в Кароне кто-то пытался ограбить храм Солнца?

Новости в игре распространяются мгновенно. Отделения почты есть не только в городах, но и в любой деревне. Подозревает, что мы из числа налетчиков? Хорошо, подыграем.

- Почему, пытался? Ограбили. Просто ушли не все.

Еще один оценивающий взгляд. В этой игре на мечах бьются или политикой занимаются? Приветственные крики прервали разговор. Чемпионы команд вышли на арену.

- Бой до пятидесяти процентов жизни или до отказа от боя, - торопливо информирует меня Панда. - Бафы только на начало боя, без лечилок и свитков, своим оружием. Натар открыл для обозрения информацию по запасу жизни и бодрости. Уже начинаем.

Тролль вооружен двуручной железной булавой с уроном 25 и закован в бронзовые доспехи. Экипировка на порядок лучше всего, что имеется у нас. Натар так и не надел кольчуги, взял только кистень и щит. Тролль на полголовы выше и раза в два шире. По счастью, габариты и весовая категория в игре не так важны, как в реальном мире. Смотрю, как Громобой переваливаясь идет к нордлинку и уверенно ставлю на Натара. Это не походка настоящего, подготовленного бойца. Компьютерный мальчик, рассчитывающий на прокачанные умения и дорогую экипировку. Нордлинк, кажется, просто течет навстречу противнику. Булава взметнулась вверх, навстречу, по уже знакомой мне дуге, метнулся шар кистеня. Бац! Конец схватки. Во время дуэли нельзя менять оружие. А булава Громобоя просто разлетелась от столкновения с неказистым кистенем. Не зря Натар дробил стены пещеры, ох, не зря. Тролль отбрасывает остатки булавы и поднимает ладони вверх. Все! Изумленное молчание зрителей. Оружие повреждается у игроков в любом бою. Но сломать огромную железную дубину одним ударом низкоуровнего кистеня... такой трюк пугает. Тракатур оборачивается ко мне:

- Мы больше не имеем претензий к вашей группе. Похоже, нам повезло, что мы не пошли на поводу эмоций. Вы не думали о вступлении в клан?

С пантерами мы расстались без особой теплоты, но и не врагами. Они продолжили сторожить пещеру, ожидая появления тигра, а мы с утра двинулись по направлению к городу. Еще вечером, я обратил внимание, что приблизительно половина рейдгруппы осталась ночевать в игре. В клане так много зомби? Или какие-то другие причины? Выяснять не стал, чтобы не разрушать наш образ высокоуровневых отморозков. Сегодня путешествуем вчетвером. У Натара и Тарка нашлись дела в реале. Хорошо, что есть возможность перемещаться вместе с группой,

даже выйдя из игры. У Панды в сумке лежит камень, к которому привязались отсутствующие.

Забавно, лес на темной стороне гораздо веселее, чем в окрестностях светлого Карона. Древние дубы просто подавляли своей мощью. А здесь идешь как в огромном светлом храме среди тысяч сосен-колонн. Любуюсь Листой. Новая внешность вроде бы не сильно отличается от стандартной, но такое впечатление, что взяли книжку-раскраску и заполнили правильными цветами. Чародейка уже не блеклая картинка из каталога. Она яркая, рыжая, живая и страшно довольная. Свое обаяние девушка расточает преимущественно на хаджита. Эдакий фэнтезийный вариант соблазнения профессора расшалившейся студенткой. Панда явно ничего против не имеет. Компьютерная молодость - страшная сила. Тисса с восторгом наблюдает за происходящим. В восемнадцать лет некоторые поступки двадцатипятилетних кажутся удивительно смелыми. А вот на меня вдруг накатила хандра. Не уверен я в светлом будущем нашей дружной компании. Хорошо нам с Тиссой, мы постоянные жители Фэнтези. Рано или поздно к нам присоединится Панда. Остальные трое будут вынуждены жить на два мира. Это тяжело, а альтернатива этому восторга у меня не вызывает. Во всех странах имеется часть населения, которая добровольно отказалась от реальности и поселилась в игровых капсулах. И в этом есть что-то неправильное. Мне бы не хотелось, чтобы юная Листа ушла в игру навсегда. Даже, если здесь ее будет ждать помолодевший профессор математики. А может, я зря себя накручиваю? Пусть каждый решает для себя сам. И если человек не ждет ничего хорошего от реального мира, то стоит ли осуждать его за попытку обмануть судьбу, перебравшись в виртуальность? Или этот путь лучше запретить, как запретили наркотики, которые тоже отсылают в другие миры, иллюзорные?

Виртуальный мир. Окрестности Самирда, темная часть королевства людей Стабат.

Или Самирд рисовали парни со своеобразным взглядом на мир или у меня большие проблемы с психикой. Меньше всего ожидал увидеть на месте города черный квадрат а-ля Малевич. Оглядываюсь на ребят. Изумление на морде леопарда - это нечто! После того, как вчера вечером над внешностью Панды поработала Тисса, он стал немного смахивать на огромного персидского кота. Сейчас этот кот, похоже, столкнулся с соседским сфинксом - по запаху вроде бы кошка, но по виду скорее мышь. Охватившее нас чувство не очень деликатно выразил Тарк. Если убрать все красочные эпитеты, он высказал мысль, что в игре не загрузились

текстуры и изображение просто глючит.

- Подойдем поближе. Если это очередной привет от нашего знакомого программиста, то его точно уволят, дирекция игры официально гарантировала отсутствие подобных багов в игре.

- Погодь, Артаг, - придерживает меня за плечо Тарг. - Тут, конечно, вроде бы окраина города, да и идем по дороге, монстров быть не должно. Но, может, не стоит всем соваться? Схожу-ка я один, в скрыте.

- А чем поможет скрыт против программного сбоя? Хотя давай, мы следом.

Тарк скрывается в тумане и инвизе. А через минуту в канале чата раздается его безудержное ржание:

- Ну, юмористы, это же надо так народ разыграть, валите сюда!

Выхожу из полосы тумана и застываю глядя на высоченные стены из черного камня, огораживающие квадрат города из черного камня, с квадратными башнями... из черного камня. Все это черное великолепие из-за тумана сливается в один шедевр супрематизма, дурацкий квадрат Малевича. Это же надо было подобным образом извратиться, случайно ведь так не нарисуешь!

Повеселев, направляемся к городским воротам. Возле города туман пожиже, хорошо видны силуэты ближайших башен, закрытые городские ворота... закрытые? Утро в разгаре, возле ворот в это время обычно толкучка из телег местных фермеров, карет любителей красивой средневековой жизни и просто искателей приключений - пеших, конных и верхом на всевозможных экзотических тварях. Закрытые ворота означают какой-то ивент: войну, набег высокоуровневых монстров, или что-то еще, столь же глобальное. И чреватое приключениями, добычей или просто гибелью и возвращением, в нашем случае, на поляну к пещерному тигру, которого сейчас окучивает рейдгруппа бирюзовых пантер.

- Руки в ноги и рысью к воротам, - командую, разглядев отчаянно машущих нам стражников на надвратной площадке. - Нас активно зовут приблизиться.

Городские ворота так и не открыли. Зато отворили небольшую дверцу в соседней башне. В клочьях тумана мелькают какие-то неприятные тени, оглянувшаяся Листа кидает нам за спину огненную ловушку и стартует с лихостью антилопы на роликах. Сзади слышится гудение пламени и какой-то скрежет. Дружно пускаемся вслед за колдуньей и, не снижая скорости, влетаем в тесный коридор. Устраиваем кучу малу, на первом же повороте. Хитрость фортификаторов, древняя как мир, - все проходы, ведущие внутрь помещений, сужаются и прихотливо

изгибаются, для пущего неудобства нападающих.

Виртуальный мир. Город Самирд.

- Добро пожаловать в славный город Самирд, - слышится откуда-то сверху. - Рады, что гости так сильно спешат нас посетить. Имеется только одна просьба - не касайтесь своего оружия и не пытайтесь активировать заклинания. Мы готовы к конструктивному диалогу.

- Мы тоже рады вас видеть, - хрипит откуда-то придушенный голос Тарка. На свою беду он, по привычке вырвался вперед и теперь погребен в самом низу. - А от кого мы бежали?

- Сейчас с вами пообщается Господарь, наш барон, командующий обороной города, - обстоятельно отвечает выглядывающий из-за решетки двери гоблин. - И если вы не сумеете объяснить, как вам удалось пробраться через кордоны осаждающих, то очень близко познакомитесь с ребятами за стеной. А то как-то подозрительно удачно вы проскочили.

Переглядываюсь с Пандой, потом оба мы дружно поворачиваемся к Тиссе.

- Это "полог леса", наверное, - гордо улыбается она. - Просто добавляет незаметности в пути. Раньше почти не работал, а сейчас стал получше. Я его всегда ставлю, просто так, чтобы качался.

- Этот полог, походу, спас ваши тушки, - комментируют сверху. - Пытались отцы-командиры разведку высылать. Все ниндзи из тумана прямиком на перерождение отправлялись.

Дверца наверху, к которой ведет крутая узкая лестница, наконец, отворяется и нас скупым взмахом руки приглашают в более просторное помещение. Словоохотливый гоблин в кольчуге и меховой шапке вместо шлема тут же начинает лязгать многочисленными засовами, отрезая пути вторжения неизвестной опасности. А в комнату входит арий. Раса премиум класса. За большие бабки выбираешь модельную внешность и массу дополнительных характеристик. Наверное, в каталоге графических образов под портретом была подпись: "великий военачальник". Надо быть весьма самоуверенным парнем, чтобы выбрать себе столь пафосную внешность белокурой бестии. Или очень недалеким... Ага, понятно, вот и мозговой центр. Следом за красавцем входит морлок. Этими странными существами, покрытыми редкой белой шерстью и специализирующимися на ментальной магии играют настоящие профи. Сложно и накладно. Но если не допускать ни единой ошибки, становишься к сотому уровню настоящим монстром, способным ментальными заклятиями остановить отряд высокоуровневых игроков.

Вошедшему до этого еще как до луны, но тридцать четвертый уровень, это тоже круто. Зуб даю, решения принимаются именно им, чтобы не думал о своей руководящей роли арий. А вот это уже неожиданно! Вслед за представительным полководцем и его серым кардиналом просачивается клоун. Редкая в игре профа. Такая же редкая, как фокусник. И раса необычная - лепрекорн. Сочетание для настоящих отморозков.

- Как вы сумели пройти туман? - Голос у ария соответствующий - густой оперный бас. Тарк начинает объяснять про удачу в условиях отсутствия видимости, стараясь особо не упирать на умения феи. Морлок требует показать наши уровни. Хвастаться особо нечем - максимальный, двадцать первый, у Натара, самый маленький - двенадцатый у Тиссы. У меня после того, как мы сдали квест на тигра в деревне, четырнадцатый. Для местности двадцать плюс откровенно маловато. Зато окружающие нас стражники разом успокаиваются. Никакие диверсии с нашей стороны тридцатиуровневым бойцам не опасны.

- Урба, возьми эту мелюзгу себе, раз уж на твой участок прибежали, - наконец решает нашу судьбу командующий и горделиво удаляется вслед за потерявшим к нам интерес морлоком. А лепрекорн остается, внимательно разглядывая нашу экипировку и делая какие-то выводы. Интересно все-таки компьютерная внешность отражает сущность игрока. У ария такое значительное, умное лицо, а глаза на нем как пустые яркие стекляшки. А тут дурацкое лицо клоуна, а взгляд существа совсем непростого. Урба, здоровенная орчанка тридцать первого уровня подробно объясняет нам куда бежать и где стоять в случае штурма и сразу же нас отпускает. Все-таки игра, не реал. Штурм городов всегда начинается ровно в восемь вечера, с тем, чтобы все желающие могли поучаствовать.

Нас вывел на площадь возле ворот все тот же словоохотливый гоблин, попутно рассказавший нам городские новости. Пять дней назад заместитель местного воеводы, уже знакомый нам арий, поднял мятеж. Событие для Фэнтези вполне рядовое. Присягу тут нарушают не реже, чем в реальной жизни. Причем грешат этим и неписи, и игроки. Надо полагать, достал гордого ария местный барон, бывает. Правитель из города бежал, но вернулся под его стены уже через пару дней с войском. Ввиду игрового ивента городские порталы не работают. Вроде бы постарались проклятые друиды, союзники низложенного барона. Они же наслали туман, через который до нас никто пройти не сумел. Проклятых друидов много и вся надежда только на высокие стены. Введя нас в курс дела, непись наконец отстал. Оглядываю окружающие дома. Разница по сравнению с Кароном

огромная. Если светлый город широко раскинулся в долине, то сжатый высокими черными стенами Самирд больше напоминает огромный замок с узкими переходами и гнездящимися друг на друге домами. Когда современные писатели начинают описывать средневековый город, то в первую очередь пишут про грязь и смрад. Очень реалистично, хотя, полагаю, фигня все это. Запах перестаешь чувствовать уже минут через десять, организм наш и не к такому привыкнет. А вот теснота, это да...

Грязь и запах отсутствуют, да здравствует чувство меры создателей игры. Зато улочки шириной меньше метра выглядят вполне реалистично и весьма колоритно. Некоторые, то ли улицы, то ли коридоры ведут вниз, в лабиринты под домами, некоторые наоборот, карабкаются вверх. Озираемся по сторонам, пытаясь угадать направление до ближайшей таверны. Надоело питаться тигриным мясом, приготовленным поваром с умением кулинарии ноль. Сзади неожиданно подсказывают:

- Вам налево вверх по улице Свирепых чайников, - оборачиваюсь, натыкаюсь на улыбку лепрекорна. - Таверна "Жирная мышь". Цены умеренные, готовят вкусно, кроватки мягкие. Я загляну вечером. Пообщаемся как циркач с циркачом. Счастливо, оставаться! - Клоун, гримасничая, кланяется публике и разворачивается к городской стене. Во как! У меня уже и коллега появился...

- И что это мелкому от нас надо? - Удивленно произносит вслед лепрекорну Натар.

- Этот мелкий тридцатого уровня, - назидательно обращает внимание на очевидное Панда. - Что очень неплохо для небоевого персонажа, все умения которого заточены под удачу, которая является второстепенной характеристикой. Возможно, у него не менее уникальный билд, чем у нашего главы клана. Не случайно он так хочет познакомиться. Предлагаю воспользоваться советом и поселиться в этой "Мыше". Раз уж попали в боевую зону, будем защищать город с максимальным комфортом.

Город Самирд. Таверна "Жирная мышь". Общий зал.

По счастью, проблем с освещением в узких переулках, сложенных из черных камней, не возникает. Каждые пять метров над головами прохожих сияет волшебный шар, светло как в операционной. Идем по верхнему ярусу города. Улица, посвященная чайникам, постоянно изгибается, порой кажется, что мы идем уже в обратном направлении. Архитектура мрачноватая, преобладает все тот же черный камень, матовый и ровный, все булыжники одинакового размера, что довольно необычно для игры, в которой стараются подчеркнуть индивидуальность каждой детали. Вывеска таверны прибита над входом в

подвальное помещение с гостеприимно распахнутыми дверями. Толпой вваливаемся в зал. Запахи кухни, шум разговоров, пузатый трактирщик-тролль. Уют уровня девяносто плюс. Лучезарно улыбаясь на все двадцать четыре клыка, тролль выдал ключи от комнаты на третьем этаже и предупредил, что выходить из игры в зале запрещено. На вопрос Тарка, к чему такие сложности, он объяснил, что из-за локального ивента тела вышедших в реал не исчезают, а остаются сидеть за столами бессловесными куклами и что он не собирается растаскивать их по номерам. Улыбка трактирщика слегка поблекла.

- Проклятая осада. Вы первые гости за все время. А те, кто застрял в городе, паршивые клиенты, толком не пьют, только суетятся, надеясь как-то спасти свои шкуры и шмотки когда город сдадут.

- Сдадут? - Удивился Тарк. - Я еще не видел таких мощных стен ни в одной локации.

- А много ты вообще видел? - Усмехнулся в ответ трактирщик. - Стены Утры, столицы страны троллей, возвышаются на пятьдесят метров. А здесь всего-то двадцать. Да и не в этом дело. Атаковать город будут зверушки проклятых друидов, а этим тварям вскарабкаться на любую стену раз плюнуть. Дружины у нового барона считай, нет, а на ополченцев надеяться... разбегутся ведь все при первом же штурме. А потом жалобы будут писать в администрацию - попали под форсмажор, верните уровни.

Отлично трактирщика понимаю. Незрелищные в игре получаются глобальные сражения. Испугался кто-то один, побежал и тут же за ним вслед группа, отряд, армия, сметая по пути последние островки сопротивления. Старый добрый способ борьбы с паникерами - пороть и вешать - не работает, игра все-таки, разбегается сборная армия в случае репрессий. Вот и соревнуются правители - у кого друиды зверушек пострашнее призовут или маги иллюзию над полем боя поужаснее смастерят. А чтобы без фокусов армию в единый кулак собрать, тут настоящая харизма нужна, не та, которую за очки опыта прокачивают, а с которой из реального мира в игру попадаешь. Что-то я подобного у ария не заметил.

Хочешь понять, что происходит в городе, иди не в места, где собираются его граждане, а в гостиницу, где селятся приезжие. Случайные гости города острее чувствуют его атмосферу, чем коренные жители, привыкшие к знакомым стенам. Именно в обеденном зале начинаем понимать, что мы, похоже, здорово влипли. В таверне царило всеобщее уныние. Терять опыт и ценные вещи неприятно. Подавление мятежа вряд

ли будет происходить гуманно и с соблюдением юридической процедуры. Огребут все. А те, кто перенес точку возрождения в город, имеют шанс умереть не один раз.

- Уважаемые дамы и господа, - когда Панда нервничает, он всегда сбивается на высокий слог. - У нас проблемы.

- Точно, хвостатый, - вклинивается Тарк. - Вино все никак не несут. Ах да, в восемь часов нас убивать будут. И че вы все так надулись? Ну, зарежут кого. Обидно, конечно, снова уровни набирать. Так ведь точка возрождения у нас не в городе, а возле тигриной пещеры. Так что до единички левел не опустят, и шмотки вряд ли потеряем, штрафов за убийство игроков на нас не висит.

- У нас проблемы, - спокойно повторяет Панда. - Наши планы не подразумевают обычной для Фэнтези череды смертей и воскрешений с постоянными скачками уровней персонажа в пределах одной локации. Предлагаю сформулировать задачу следующим образом: как всем нам уцелеть во время ивента.

- Браво! - Вдруг слышится со стороны пустующего стула, на котором внезапно появляется знакомый клоун. - Какие четкие формулировки! Я был прав, когда пошел за вами, не дожидаясь вечера. Вы уже все поняли и готовы к серьезному разговору.

- Слышь, паяц, - рычит Тарк, не разглядевший подслушивающего нас даже не смотря на кольцо истинного зрения и, похоже, сильно этим разозленный. - Так серьезный разговор не начинают. Сгинь!

В ответ шут поудобнее устраивается на стуле и обращается непосредственно к Панде, игнорируя разбойника:

- В настоящий момент я как раз занимаюсь решением проблемы выживания в захваченном осаждающими городе и готов объединить наши усилия. Вам необходим кто-то, знающий город и его окрестности. А меня интересует умение феи прятаться от друидов.

Переглядываемся между собой. Не смотря на все усилия создателей Фэнтези, в игре постоянно присутствуют персонажи, практикующие всевозможные виды мошенничества. Развод игроков на деньги или дорогие артефакты поставлен на широкую ногу даже в условиях, когда невозможно нарушить данное слово или не выполнить соглашение. Виртуозы обмана давно научились обходить формальные правила игры. Сколько потребуют с нас за призрачный шанс спасения?

- Прикидываете, на что я хочу вас развести? - Проницательный парень, этот клоун. А что еще нам остается думать? Сбежать явно хотят многие. И навариться на них наверняка охотников хватает. - Вам ли беспокоиться? -

Продолжает шут. - Судя по вашим повадкам и вашей амуниции, ребята вы тертые, вот только под раздачу попали недавно. Выбили из вас шмот и уровни, вы пока только для танка эквип сумели найти, остальные в тряпье нубовском. Так что взять с вас нечего. Кроме ваших способностей. Вот за ними я и пришел. Предлагаю выбираться вместе. Вы поможете нам, а мы вам.

- Вам, это конкретно кому? - Переговоры, как обычно, взял на себя Тарк. Хреновый я предводитель, предпочитаю находиться в тени. Или это не самое главное для начальника - раскачиваться на люстре, чтобы тебя заметили и оценили?

- Во-первых, ваш покорный слуга, - церемонно отвешивает поклон собеседник. Клоун из него временами так и прет. - Спешу представиться - Глупус, шут. Во-вторых, мой босс. Вы с ним уже встречались. Морлок. Зовите его просто Граф. У каждого свои слабости, он предпочитает звонкие клички. И третий участник нашей экспедиции за выживанием, телохранитель босса Кувалда. Полностью соответствует кличке. Лесной огр. Он будет рад знакомству.

- Экспедиции? - Расслышал главное за словоблудием Панда. - У вас уже есть план и маршрут?

- Совершенно верно.

- И какая роль отводится в вашем плане нам?

- Вы уже однажды проскочили мимо друидов. Люди, которых посылал босс на разведку были, увы, не столь удачливы. Мы полагаем, та маскировка, которую накладывает ваша милая фея, - церемонный поклон в сторону Тиссы, - способна на большее, чем стандартный полог невидимости.

- И какова будет оплата нашего участия в экспедиции? - Ставит вопрос ребром Тарк. И где только наш переговорщик так торговаться научился? Глупус аж крякает от неожиданности, но смотрит на рога с уважением:

- А просто выжить тебя уже не устраивает? Если останетесь в городе, фея вас точно не спасет, войска князя весь город перетряхнут.

- Уровни у нас детские, а точка сохранения далеко за городской чертой. Ваша команда потеряет больше.

Лепрекорн замирает ненадолго. Похоже, его работодатель где-то недалеко, обсуждают нашу наглость в групповом чате. Наконец шут расплывается в довольной улыбке.

- Я думаю, мы сможем удовлетворить ваши непомерные требования. Граф является владельцем оружейной лавки, и он может уступить вам качественную экипировку за половину стоимости.

- У меня такое чувство, - задумчиво произносит Тарк, - что

нам собираются продать товар, который не могут унести и собираются бросить, уходя из города. Двадцать процентов от стоимости и вещи раритетного класса и выше.

- Сорок процентов, - мгновенно отзывается шут. Причем мне кажется, что ему глубоко плевать на конечный результат, торгуется он просто из любви к искусству. Похоже, это замечает и Тарк, который стоит на своем с упорством носорога и соглашается, только скинув цену до двадцати пяти процентов. - Тут что-то личное, - комментирует Глупус. - Тебя в детстве лепрекорн обидел? Ах да, ты не заметил меня в инвизе! Расслабься. Это наше расовое умение, полная невидимость. Простыми умениями и заклинаниями не пробивается. Приду в семь, будьте готовы. Час на экипировку, в восемь, сразу после начала штурма, стартуем. Пока, рога, с тобой приятно иметь дело!

Город Самирд. Таверна "Жирная мышь". Небольшой номер на двоих.

Наш гостиничный номер тесно заставлен массивной деревянной мебелью. Две узкие кровати вдоль стен. Мы с Тиссой могли бы с комфортом выспаться, отправив остальных в реал, но, похоже, не судьба. Беру быка за рога:

- Лично меня не оставляют подозрения. Трое бойцов уровня тридцать плюс ищут помощи у откровенно слабой команды, да еще готовы за это щедро заплатить. Кто-нибудь может сказать, где собака порылась?

- Насчет щедрой оплаты Тарк верно подметил, - подает голос Натар. - Складские запасы на себе не унесешь, возьмут только самое ценное, что попроще отдадут нам за бесценок - все равно бросать. А вот зачем мы им нужны, я не понимаю. В целом городе не найти никого с прокачанным пологом невидимости? Темнят ребята.

- У меня хороший полог, - обиженно вставляет Тисса.

- Ты отличная фея, - соглашается Натар. - Но ведь нам предстоит не пробираться в город, а выходить из него. А это две большие разницы.

- Фигня вопрос! - Влезает Тарк. - Самостоятельно нам из города выбраться проблематично. А с этими клоунами у нас есть шанс. Даже если они нас как-то кинут и мы реснемся под боком у нашего полосатого приятеля, что мы теряем? Только на халяву улучшим шмот.

- Я за то, чтобы принять предложение шута и его хозяина, - подает голос Панда. - Не исключено, что цели их экспедиции не совпадают с заявленными, но как верно указал Тарк, даже в случае провала и нашей гибели, мы остаемся в определенном

плюсе. На поиск альтернативных вариантов спасения в осажденном городе просто нет времени.

- Принимается, - подвожу я черту под обсуждением. - Прорываемся из города вместе с клоуном и его компанией. - Оглядываю наш отряд. Все задумчиво кивают. - Свои умения и навыки стараемся особо не светить, черт его знает, что на уме у этого морлока. Готовимся к любым неожиданностям.

К неожиданностям каждый готовился по-своему. Тисса забрала тяжелый круглый щит Натара и сосредоточенно выводила на его внутренней стороне какие-то иероглифы. Судя по тому, что использовалась кровь болотного ящера, это уже не украшательство, а вполне себе искусство каллиграфии. Подобные руны на щитах уменьшают урон, левая рука не немеет от сильных ударов противника. Сам Натар возился с кольчугой, поправляя и без того идеально пригнанные кольца. Листа, беззастенчиво раздев Панду, вышивала что-то на его нательной рубахе. Интересно, вышивка действительно улучшает какие-то характеристики, или девушка хотела полюбоваться торсом леопарда? Впрочем, Панду это не сильно волновало, он застыл в медитации. Чем хороша его профессия - можно прокачивать боевые навыки не только в бою, но и всевозможными тренировками духа - мантрами, катами, созерцанием пупка и прочими восточными примочками. И только мы с Тарком сидим без дела. Нет нужных ингредиентов для занятия профой. Нам в группу срочно нужен некромант, иначе я просто разорюсь на кристаллах с душами! Ладно, пока выдалась свободная минутка, покопаюсь во внутренних настройках, что-то я сильно разленился, пустив развитие своего персонажа на самотек, тренируясь, словно все еще нахожусь в реальности, и почти не заглядывая в интерфейс личности.

Так. Кристалл души стал похож на ромб. В ущерб прочим характеристикам развились ловкость и точность. Они и должны расти быстрее других, у меня на них расовые бонусы. Но ведь сила и телосложение тоже нужны... делаю себе зарубку в памяти - необходимо более гармоничное развитие, это становится важным с ростом уровней. В игре ходит масса анекдотов про ребят, вбухавших всё в один стат и ставшими, к примеру, неуклюжими силачами с крохами жизни. Окно вторичных характеристик. Ого! Мои скромные удача и уклонение заметно подросли и дополнились харизмой, упорством, юмором, хитростью, торговлей и коллективизмом. Все могу понять, но где я умудрился так удачно схохмить, что официально стал юмористом? Нашли, блин, комика! Ладно, любая дополнительная характеристика опосредовано и понемногу влияет практически на

все. Пусть будут. А вот дополнительные очки по-прежнему буду вкладывать в удачу и уклонение. Как вспомню лапу пещерного тигра, чуть не оставившую меня без скальпа, так сразу отпадает желание развивать всякие левые характеристики вроде очарования и благородства. Навыки: акробатика, прыжки, маскировка и расчётливость. Расчётливость и я? Надо было уйти в виртуальность, чтобы открыть в себе новые грани. А вот из умений по-прежнему одинокое древолазание. Где-то на подходе прорыв в кулинарии. Еще пара зажаренных тигров и стану патентованным поваром. Даже то, что всегда неплохо готовил в реале, не помогает. Все правильно. Умения получают в населенных пунктах, занимаясь под присмотром учителей. Не было у меня такой возможности. Как появился в этом мире, события несутся просто галопом. Думал, вот в Самирде займусь мирным развитием. Занялся...

В целом, остался довольным увиденным на игровых интерфейсах. Развиваюсь очень неплохо. И даже с некоторой прибылью. В кошельке больше полутора тысяч золотых. Конечно, почти все это результат удачного контракта с Натаром, но ведь еще удалось добыть несколько довольно дорогих артефактов. Вот колечко ловкости. Плюс четырнадцать. Как плюс четырнадцать? Ведь было же двенадцать? Вот это да... бонус напрямую зависит это уровня. Это колечко не дорогое. Оно бесценное. Экипировка, уровень которой растет с уровнем игрока, является мечтой каждого. О подобных сетах слагают легенды. И продавать я его не буду. На продажу выставлю свои низкоуровневые шмотки. Вот отоварюсь в лавке у морлока, сбегу в безопасное место, оглянусь по сторонам... и побегу дальше.

Город Самирд. Стена.

Не повезло Графу. Владел он явно не одной лавкой, а целой сетью магазинов амуниции, склад огромный. И так влип с этим мятежом. Крутого артефактного оружия не наблюдается, с собой владельцы унесут все, что смогут. Но на наши невысокие уровни добра навалом. Дамы уединились в сторонке, примеряют новую броню. Тисса опять какой-то деревянный панцирь, Листа что-то матерчатое и красное, под свою огненную специальность.

Мой удел кожаные доспехи, металл плохо сочетается с ловкостью и уклонением, пусть латы Натар носит, обойдусь. Нахожу обалденный комплект из тисненной кожи сумского аллигатора. Что это за тварь понятия не имею, но переодевшись, получаю удвоение защиты по сравнению со старыми шмотками, да еще бонус на ловкость и дополнительную защиту от магии, целых два процента. Учитывая мои расовые умения, общая защита двадцать семь процентов. Я становлюсь проблемой для

любого мага. Точнее для мага моего уровня, с серьезными ребятами мне лучше не связываться. Так, поищем новое оружие. В клинках уже копается Панда, переодевшийся в веселенькую кольчугу ярко рыжего цвета. Роется в железе чисто из любви к искусству, ни разу не видел, чтобы он взял в лапы оружие. С такими когтями, как у него, это совсем не обязательно.

- Тарк, смотри какая катана, с бонусами на силу и выносливость! Почти артефактная.

- Панда, брось эту корявую пародию на саблю. Я потомственный казак, мне шашка нужна. А бонус я ей сам организую, в бою.

Подхожу к шпагам и рапирам. Выбор неплохой. Есть даже с ограничением по уровням пятьдесят плюс, для продвинутых локаций и крутых бойцов. Увы, пока мне такое великолепие без надобности, ищу что-нибудь максимально убойное для своего левела. Кроме темных бронзовых лезвий мелькают разноцветные железные клинки. Создатели игры не стали заморачиваться с програмированием свойств различных сплавов. Оружие создается из однородного металла. Даже бронза в Фэнтези не смесь меди и олова, а вполне самостоятельный элемент, руду которого добывают в шахтах. Зато отсутствие сплавов заменили огромным количеством фэнтезийных металлов. Помимо изредка встречающегося в высших локациях мифрила и адамантита, которого никто толком в глаза не видел, существует белое железо, черное железа и, (сюрприз!), железо всех цветов радуги. А если кузнец будет правильно по железу стучать, то получается и разноцветная сталь, клинок из которой я надеюсь найти. В зависимости от спектра материала у него меняются свойства. Красная вроде бы лучше против магов, фиолетовая для физического урона, и так далее. Натар рассказывал, что всех свойств материалов не знает никто, в описаниях есть только общие фразы. Ну, и конечно, чтобы кузнецы не расслаблялись, раз в несколько месяцев в какой-нибудь шахте появляется уже совсем невообразимый металл вроде *древнего метеоритного цинка*, который на поверку оказывается легче и прочнее любого железа. Стали среди клинков, увы, не видно. Зато нахожу нечто очень необычное: *"искрящая зачарованная шпага из синего железа, урон Т10+10 электричеством"*. Застываю в глубочайшей задумчивости. Не зачарованные железные клинки манят цифрами урона тридцать и более. А тут суммарно только двадцать. Зато электричество игнорит броню, и, в отличие, от моего *поцелуя мороза,* умножается точностью. По темно-синему лезвию пробегают молнии, напоминающие спецэффекты с которыми рисуют электричество в Голливуде. Красиво. И гарда, состоящая

из отдельных синих лепестков, выглядит настоящим произведением искусства. Износ чуть больше половины, ну это не проблема, Натар подчинит. Кидаю свою рапиру в сумку, вооружаюсь новым клинком. Вот теперь никто не будет удивленно пялить глаза на несоответствие экипировки уровню.

- В левую руку ни кинжала, ни щита? - Глупус удивленно разглядывает мой прикид. - Странные нынче пошли фокусники.

Беру из кучи коротких клинков первый попавшийся кинжал. Так даже лучше, не буду выделяться среди других бойцов. Вооружить обе руки стараются все. Даже колдуны, друиды и прочие волшебники таскают жезлы и посохи. И только ледяной шип никак не усиливается магическими прибамбасами. Хотя, надо будет расспросить Панду и самому покопаться в библиотеках, может быть есть какой-нибудь предмет, усиливающий именно природные умения? Вспоминаю развалы книгохранилища в светлом Кароне, вздрагиваю. Не дай бог искать информацию в этом хаосе...

- На северную стену, к Урбе, не ходите, - инструктирует нас шут, получив плату за амуницию. - Граф руководит обороной на восточном бастионе. И вход в данж там неподалеку.

- Пойдем под землей? - Уточняет Тарк.

- Нет, парадным строем через ворота! Все увидите. Только не сдохните раньше времени, не геройствуйте там особо.

Идеальный план, придуманный шутом, летит кувырком с первой же минуты. Поставленный руководить нашим отрезком стены зловещего вида темный жрец тридцатого уровня оказался тертым калачом. Не надеясь на стойкость вверенных ему бойцов, он просто закрыл на замок обе ведущие на стену двери и выбросил ключ вниз. Обернувшись к толпе защитников он прокомментировал свои действия:

- Зачем нам открытые проходы? Мелькнет вдруг у кого-нибудь мысль смыться... потом стыдно будет. А так все будете биться как львы! До конца. После штурма крикнем вниз, кто-нибудь ключик подаст. И, это, - жрец обвел встревоженную толпу тяжелым взглядом. - Замки и двери в бастионе заговоренные. Так что сбежать по-тихому не надейтесь. Расползлись все по стене и бафаемся, сейчас начнется.

На нашу часть стены морлок выделил около тридцати бойцов. Недовольно ворча, народ рассасывается по отведенному участку обороны. Нашей шестерке достается небольшое пространство между башней и двумя здоровенными каменными зубцами возле одного из входов. Подсуетился Тарк, что-то нашептавший в ухо жрецу. Получив от Тиссы баф, Листа сразу же начинает минировать подходы огненными ловушками. Туман по-

прежнему колышется метрах в пятидесяти от городской стены. Иногда в его плотных клубах мелькают какие-то тени. Не всегда они похожи на человеческие. Внезапно белесая муть взрывается дождем стрел, огней и молний. В наш участок ударяет сгусток мороза. Не смотря на защиту, поставленную Тиссой, немеют от холода руки и ползет вниз шкала жизни. Ребята за стеной не шутят. Панда оттаскивает подальше с линии огня Листу, ей досталось больше остальных, похоже, целили в нее. Вдвоем с Тиссой они колдуют над девушкой, восстанавливая нашего самого главного специалиста по обороне. Из тумана появляются темные силуэты. Особо не вглядываясь, отправляю вниз пару ледяных шипов. Увы, мой удар явно слабее той ледяной волны, которой нас окатили нападающие. На стене уже первые потери. Проклятые друиды будут покруче обороняющихся магов. Рычит на бойцов темный жрец, слишком многие стрелки занялись лечением своих ран и упускают возможность хоть немного сократить число нападающих пока те бегут к стене. Зря они так. Не хочу оказаться лицом к лицу с подобными штурмующими отрядами. Эти проклятые друиды просто сволочи. Нет, чтобы послать против нас тигров, волков или других нормальных зверушек, которые обычно в подчинении у игроков этого класса. Наши противники по сценарию кем-то там основательно прокляты и теперь возятся с фауной насквозь экстремальной. К нам приближаются пауки, скорпионы и прочая насекомая нечисть. Причем габариты иных козявок превышают размеры пещерного тигра, которого мы так доблестно завалили пару дней назад. И их много. Ну, очень много. Крупные особи бегут к нам прямо по ковру более мелких собратьев, вдавливая их в жесткую траву. Пауки обороняющимся активно не нравятся, со стены гуще полетели стрелы, болты и заклятья. Листа буквально нашпиговала участок перед нами своими ловушками, чем-то своим, природным, дополняет защиту Тисса. Кроме них бить врага на расстоянии могу только я, Натар прикрывает девушек щитом, Панда и Тарк ждут, укрывшись за каменным зубцом стены. Думал, атакующие будут тащить на себе лестницы или другие приспособы для штурма. Насекомые бегут налегке. Без надобности им вся эта механика. Добравшиеся до стены, пауки начинают карабкаться по ней, почти не снижая темпа. Погано. Хорошо еще, что на нашем участке они резко замедлились, пытаются обойти огненные ловушки. Темный жрец, увидев наш локальный успех, довольно скалится и командует перенести огонь на левы фланг. Там ситуация похуже, насекомые почти добрались до бойниц нижнего яруса. Пока крупные особи пытаются зацепить своими жвалами притаившихся в стене

лучников, более мелкие твари волной захлестывают амбразуры и выстрелы с нижних этажей стихают. Темный жрец организует какой-то ритуал прямо посреди атаки. Несколько храмовников и магов, встав в круг, начинают стучать о камни своими жезлами. Волна неестественно розового дыма накрывает атакующих. Крупным тварям это заметного вреда не приносит, но видно, что вся мелочь валится со стены обугленными тушками. Это хорошо, неприятно сражаться, когда под одеждой в тебя впился какой-нибудь мелкий клещ.

Первые пауки перевалили через ограждение стены уже через пару минут. Сбросить вниз такую прорву насекомых нереально. Жрец скомандовал отход и резко поредевший отряд начал группироваться у нашей башни. Нападающих тварей так много, что они стали мешать друг другу. Темный этим тут же воспользовался, организовав еще одно хитрое групповое заклятие. На всем участке стены вспыхивает черный огонь, и пауки начинают сыпаться вниз со стены. Увы, это был последний успех нашего командира. Группу заклинателей накрывает что-то глобально магическое. Жрец и ближайшие к нему колдуны просто взрываются. В своей стратегии темный упустил из виду второй эшелон атаки. Шедшие за пауками друиды и прочие двуногие сумели нанести решающий удар.

Наша группа пока еще цела, но оборона фактически уже пала. Сейчас прогорит пламя и оставшихся в живых прикончит новая волна насекомых. Да и осталось нас всего полтора десятка. Тарк и Натар неторопливо проверяют оружие, готовясь к последней схватке, Листа минирует участок стены перед нами, кто-то из запаниковавших пытается топором прорубить дверь, ставшую для нас ловушкой. Внезапно та распахивается. Большая часть уцелевших толпой врывается в спасительную темноту башни. В проеме появляется Глупус, отыскивает глазами Тиссу и радостно скалится:

- Навоевались? Может пора и договор выполнять?

Город Самирд. Подвал.

Это игра, совершенная как мир? Да это пародия на нашу озлобленность, жестокость и бесчувствие! И ведь действительно... похоже на реальность. В свое время пьяные от крови и безнаказанности захватчики так же врывались в земные города, резали всех, на кого упал взгляд, жадно хватали все, что попало под руку. И танки грохотали по брусчатке вместо игровых пауков и скорпионов. Крадемся по узкой улочке. По уверениям шута вход в нужный подвал через два квартала. Порой приходится заскакивать в ближайшую дверь, давая дорогу озверевшим "освободителям". Местный барон явно очень любит свой город.

Так сильно, что готов обнулить уровень всех его жителей. На всякий случай, чтобы новый претендент на трон не ударил в спину. И вот ничем неприметный дворик, в котором нас уже ждут давешний морлок в черном плаще, исписанном зелеными рунами, и огромный огр тридцать третьего уровня в тяжелой шипастой броне. В руках мага сверкающий драгоценностями жезл. Телохранитель, в противоречие своему имени, вооруженный топором и щитом, внимательным, цепким взглядом изучает нордлинка и хаджита, заметно расслабляется, видя разницу в уровнях. Но продолжает краем глаза следить за нашей компанией. Профессионал, вижу одобрение на лице Натара. Кто же такой этот Граф, который может позволить себе звероподобного телохранителя и шута - адъютанта? И почему он не озаботился покупкой отряда наемников вместо этой парочки? Ведь, судя по брошенным складам, маг очень небедное существо. Морлок, не проронив ни слова, разворачивается к невзрачной деревянной двери в стене дома. Нет, я конечно понимаю, мы всего лишь случайные попутчики великого мага, удирающего после неудачного мятежа, и в свою группу нас брать не имеет смысла ввиду огромной разницы в уровнях, но морлок явно переигрывает. Эдакий аристократ, не замечающий окружающую серость мира. Гляжу на распахнутую дверь. Как водится, дорога к свободе узка и темна. Низкий коридор закручиваясь уходит куда-то в бездну. Вместо освещения мрак черного камня.

- Это дорога из города? - Спрашиваю я у морлока. Он молча оглядывается на шута.

- Ну а куда же еще? - Недовольно отвечает клоун, поудобнее перехватывая древко глефы, на вид слишком здоровенной для полутораметрового лепрекорна. - Я же дал слово, что все честно и без обмана. Что вы жметесь, пошли уже, не хватало, чтобы за нами погоня увязалась! Держите факелы, на всех хватит.

Смотрю на Тиссу. Та делает знакомые пассы руками. Защита наложена. Можно двигать навстречу неизвестности.

Выложенный черным камнем коридор по спирали уходит куда-то к центру земли. Что-то мне везет на скучные и длинные подземелья. По ощущениям, это уже пятый полный оборот. Морлок с безразличностью автомата вышагивает по ступенькам, огр, удивительно бесшумно для такой туши, движется за ним, стараясь всегда находиться между нами и своим патроном, шут тащится в самом конце шествия. Продолжительность спуска настораживает. Кто прокладывает секретные туннели на такой глубине? Больше похоже на квестовое подземелье, чем на выход из города. "**Сообщение о событии регионального значения. Темный город Самирд королевства Стабат находится в**

состоянии гражданской войны. Потеря опыта в случае смерти на территории военных действий снижена до двадцати пяти процентов". Наверху веселятся в полный рост! Старый барон явно не сторонник полумер. Но на душе стало немного спокойнее. Не нравится мне нынешнее приключение. И попутчики доверия не вызывают. Не хотелось бы потерять половину уровней из-за удара в спину.

Бесконечная лестница выходит в какой-то зал. У входа стоит пара статуй. Двухметровые каменные орки, хищно наклонившиеся навстречу входящим. Зеленоватый мрамор вздувается буграми мышц, кривые клинки занесены над головами. Прошел бы мимо, даже не подумав, что это не украшение, а оборонительный рубеж. И получил бы ятаганом по затылку. Но маг явно опытнее меня.

- Големы! Кувалда, займись. - Первый раз слышу голос морлока. Подсознательно ждал какого-нибудь зловещего шепота, но голос вполне нормальный, без спецэффектов. Он посылает в статуи луч зеленого света и командует нам, - а вы не лезьте. Только подставитесь зря.

Техника боя огра сильно отличалась от стиля Натара. Если движения нордлинка завораживали своей отточенностью и казались плавными и естественными, то Кувалда делал ставку на силу и бил резко и размашисто. Однако не оставалось сомнений - это профессионал, прошедший настоящую школу обращения холодным оружием, в реале или уже здесь, в мире Фэнтези. Големы тридцатого уровня откровенно сливались. Возможно, их движения были заторможены магией морлока. Они не успевали парировать удары огромного топора, а их ятаганы били исключительно в большой прямоугольный щит огра. Не сразу, и исключительно по глухому звуку ударов, я понял, что оружие огра сделано из дерева. Присматриваюсь к деревяшке: боевой топор из древнего самшитового дуба С-50. Затейники все-таки игровые дизайнеры. Мало им металлов, пошли в ход все подручные материалы, благо физические характеристики можно задавать самим. Хотя, если память мне не изменяет, подобные топоры-дубины использовались и на Земле. Схватка закончилась через несколько минут. Обломки камня валялись по всему коридору, дерево оказалось прочней. И зачем все-таки нас взяли, если даже не позволяют участвовать в бою?

Город Самирд. Подвал мутантов.

Огромный зал подавлял своей мрачной атмосферой. И удивительно напоминал подземелья, которые я видел в старинной компьютерной игрушке "Сталкер". Те же отливающие ядовитой зеленью пузырящиеся лужи, марево раскаленного

воздуха над огненными ловушками. Тут и там проход преграждали какие-то конструкции в разной степени энтропии. Но морлок явно знал секретную тропинку к цели. И полог Тиссы пока надежно скрывал нас от местной фауны, по сравнению с которой даже пауки проклятых друидов казались вполне милыми ребятами. Становилась понятной настойчивость, с которой приглашал нас в эту странную экспедицию Глупус. Пробиться силой через этот зверинец мутировавших гадов смог бы только мощный отряд уровней на двадцать больше нашего. Иду вслед за Тиссой, стараясь ставить ноги точно след в след. Кто знает, как работают местные аномалии. В классическом "Сталкере" безопасных путей через подобные локации не было, а местный данж рисовали явно олдфаги.

Стоим. Уже полчаса. На тропе перед нами расселась омерзительная туша. Наверно так в представлении создателей должна выглядеть двухметровая лягушка-мутант. Ребята ошиблись. Даже мутировавшая жаба не может выглядеть так отвратительно. Создание сумрачного программистского гения решило отдохнуть именно у нас на пути. Морлок застыл шагах в десяти от жабы, даже не пытаясь поискать путей обхода. Хорошо его понимаю, я тоже альтернативы известному маршруту в сей веселенькой местности искать бы не стал. Ждем-с. Убить тварь по-тихому не получится. Подземелье довольно оживленное место, наверняка кто-нибудь заинтересуется нездоровой возней на вверенном ему участке. Периодически морлок поднимает руки и пускает в жабу очередное заклинание. Наверно, надеется взять под контроль ее мозг и заставить переместиться. Напрасно. Ну откуда мозг в этой гниющей заживо туше? Стоять посреди этого преддверия ада неприятно и довольно опасно - в любой момент мигрирующие по залу монстры могут тупо наткнуться на нас и тогда полог феи нас вряд ли спасет. Тарк предложил было подкрасться и атаковать лягушку из инвиза, но Граф даже не соизволил ответить на бред нуба. Других предложений не поступало. Тупик. Внезапно из тыла колонны поступает паническое сообщение шута:

- Сзади кто-то идет!

Действительно, в тылу нарастает какой-то шлепающий звук. Морлок торопливо кастует по жабе еще несколько заклинаний. Эффект по-прежнему нулевой. Обернувшись к Тарку, он неохотно кивает:

- Я обозначу места, куда можно ступать. Ошибешься... может останешься в живых, а может и нет. Странное здесь место. Попробуй просто кольнуть ее слегка сбоку, чтобы она бросилась не на нас, а в сторону от тропы. - Подняв посох, маг фокусирует

на тропе лучик света, падающий из розового кристалла. - За эти линии не заступай, можешь отпрыгнуть вот сюда или сюда. Давай быстрее! - Морлок начинает нервничать, и я его отлично понимаю. Каменный пол подрагивает под поступью кого-то очень немаленького, явно спешащего к нам.

Тарк исчезает в инвизе. Десяток секунд ожидания, потом жаба резко дергается от внезапно материализовавшегося у нее в лапе кинжала. Резкий удар уродливой головой куда-то в сторону, но шлепка падающего тела вроде бы не слышно. Кинжал снова бьет по зеленой лапе, жаба приходит в ярость и неуклюже прыгает боком, пытаясь придавить своим немалым весом ужалившего ее невидимку. Еще раз. Еще. Прыжки становятся все хаотичнее и постепенно смещаются в сторону от тропы.

- Быстрее, - командует морлок и мы по-прежнему гуськом направляемся дальше по бесконечному залу. Пытаюсь связаться с рогом по внутригрупповому чату и с облегчением слышу его слегка охрипший от пережитого голос.

- Живой. Чуть не раздавила, скотина зеленая. Сейчас отдышусь и рвану следом за вами.

- Знаешь, Тарк, ты из невидимости пока не выходи. Будешь нашим тузом в рукаве. Чует мое сердце, не за городскую стену нас ведут.

- Да уж. Спасаться через такое подземелье, это полный беспредел. Я за шутом пристроюсь.

В отличие от компьютерных игр древности, где на экране компьютера игроки побеждали боссов, в несколько раз превышающих их размерами, в Фэнтези высота практически всех монстров соизмерима с ростом человека. И только совсем уж неистребимые создания на несколько голов возвышаются над средним уровнем игроков. Вынужденная мера - попробуйте представить сеанс фехтования с десятиметровым противником. Будете виртуозно бить врага по мизинцу ноги, пока он будет пытаться раздавить наглую блоху. Не очень героическая картина. Так что если в Фэнтези к вам приближается трехметровый амбал, можете не сомневаться - это к большим неприятностям. Антропоморфное чудище, пристроившееся к нам в тыл, своими размерами явно намекало на скорый финиш нашего похода. Разглядеть его внешность в химическо-изумрудном свете местных аномалий было нереально, а остановиться и познакомиться почему-то желания не возникало. Морлок почти бежал по одному ему известной траектории, мы дружно спешили следом. Изредка из арьергарда поступали тревожные доклады Тарка о сокращающейся между ним и монстром дистанции. Граф не раздумывая залетел в щель во внезапно возникшей перед нами

стене, и мы поспешили следом.

Город Самирд. Подвал. Квест.

Помещение, в которое мы попали, резко отличалось от декораций к "Сталкеру" в предыдущем зале. Небольшая комната, освещенная многочисленными факелами на стенах, ковровая дорожка, ведущая к каменному трону, на котором восседал... морлок. Все ясно. Никакого выхода за стену нам не светит, Граф использовал нас для выполнения какого-то расового квеста. Фигура сидящая на троне, чуть приподымает голову, рассматривает нас из-под нависающего капюшона.

- Надо быть очень удачливым, чтобы дойти до Приюта гармонии. Но одной удачи мало. Надо быть очень хитрым, чтобы убить камень при помощи дерева. И умным, чтобы отогнать препятствие и убежать от Замыкающего.

Оглядываюсь. Этот Замыкающий на редкость неприятный тип. Выход на волю перекрыт почти трехметровым крокодилом, жутко мутировавшим в ядовитой атмосфере подземелья до сотого уровня и вставшим на задние лапы. Неужели придется драться с этим отморозком? В "Сталкере" хотя бы дробовик давали...

- Кто же претендент на все характеристики?

Голос у морлока, восседающего на троне вполне соответствует мрачной атмосфере подземелья - сильный, но при этом какой-то дребезжащий. И, судя по интонациям, квест еще не пройден до конца.

- Я претендую на всё, - Граф гордо делает шаг вперед, хотя голос выдает его волнение. Похоже, морлоки не сильно доверяют своим сородичам.

- Морлок, а достаточно ли ты жесток и коварен? Ты знаешь условие?

- Знаю! - Граф кивает сидящему на троне, и меня охватывает нехорошее предчувствие. Что-то мне не нравится идея проверки на жестокость и коварство.

- Убей пятерых своих спутников, и ты получишь кольцо.

Граф стремительно оборачивается к нам. Выхватываю шпагу, вижу, как все наши пытаются что-то предпринять. Поздно. Застываю в неподвижности под ударом ментальной магии морлока. Не успел даже Тарк, уже почти занесший шашку для удара по предателю и вывалившийся из невидимости всего в двух шагах от морлока.

- Думали, я не догадаюсь, что ваш приятель остался цел и пытается спрятаться от меня в инвизе? - Самодовольно улыбается Граф. - Запомните на будущее, если полезли с жалкими начальными уровнями в топовую локацию, будьте готовы к тому, что вам не помогут все ваши дешевые хитрости. Вас оценят. Вас

используют. Вас выбросят.

Болтай и гордись собой дальше, красавчик. Все по-настоящему опасные ублюдки, с которыми мне приходилось сталкиваться в жизни, предпочитали действовать, а не произносить речи. Так что продолжай, а я пока попытаюсь освободиться от твоего заклятия. Может, помогут мои проценты защиты от магии? А ментальный удар действительно силен. Не могу пошевелиться. Скашиваю глаза на Листу. У нее природное сопротивление даже выше моего. Увы, девушка тоже стоит неподвижно. Помощь пришла совсем с неожиданной стороны.

- Так нельзя! - Голос Глупуса звенит от негодования. - Я обещал вывести их за стены!

- Твои проблемы, - оборачивается к шуту морлок. - Я никогда не говорил тебе, что собираюсь спасать этих убогих. Я приказал тебе обеспечить их участие в экспедиции. А ты сам решил, что я поведу их из города.

- Лжец! - Лепрекорн просто в ярости, морлок здорово его подставил. Неприятно, когда тебе лгут, а контролирующее честность в игре программное обеспечение не реагирует, попавшись на формальную уловку обманщика. Но мошенничество имело место быть, и все штрафы обрушатся на шута. - Будь ты проклят!

Граф отвернулся от него, пожав плечами. Не волнуют его проблемы подчиненного. А Глупус окончательно вышел из себя. Тяжелая глефа не предназначена для метания, это не копье. Но ярость, помноженная на прокачанную удачу лепрекорна, создает маленькое чудо - пролетев через всю комнату здоровенное древко вонзается в бок морлока. Зарычав, колдун бросает в шута заклятие и тот застывает в такой же неподвижности, как и все мы. В такой же? Из-за неожиданной атаки морлок слегка потерял концентрацию и я уже могу пошевелиться. С левой руки слетает мелкое ледяное крошево!

- Убей их, Кувалда! - Взвизгнул Граф, получив шипом от меня и огненной ловушкой от Листы. Хорошая у него защита от магии, да и уровень вдвое выше нашего, полоска жизни морлока лишь чуть дрогнула. Но концентрация слетела напрочь, уходит в инвиз оживший Тарк, зашевелились Натар и Панда.

Почему-то Кувалда счел самым опасным противником тридцатиуровнего леплекорна, стоящего без оружия в углу комнаты. Может просто недолюбливал мелкого шута. Мда, сложновато отбиваться от топора голыми руками... первая жертва падает в счет платы за какое-то кольцо, ради которого нас привели в подземелье. Но морлок все равно опаснее, упустим момент - опять все застынем в параличе. Тарк тоже отлично это

понимает. С криком: "Валим белую обезьяну!" наносит удар шашкой по спине Графа, снова исчезая в невидимости. Эффект практически нулевой. Черный плащ морлока заговорен или просто имеет колоссальное сопротивление физическому воздействию. Но ведь глефа шута все-таки оставила в нем небольшую прореху! Для узкого лезвия рапиры этого достаточно. Направляю острие в незащищенный материей бок. *Внезапный прыжок. Правый кварт.* Вскинувший посох в попытке повторно обездвижить нас морлок получает шестикратный крит. Волна онемения прошла по телу, вывалился из инвиза рог, но мой удар нарушил-таки концентрацию мага. Следом за мной в ту же точку бьет Тарк, а Панда расширяет дыру в плаще, зацепив материю когтями и рванув изо всех сил. Морлок уже не колдует, прикрывая посохом уязвимое место. Нападаем со всех сторон. Нехорошо со стороны выглядит - целая толпа бьет субтильного вида гражданина. Вот только в игре важнее не количество бойцов, а их уровень. И еще... спиной ощущаю приближение Кувалды. На его пути лишь Натар и Тисса, безуспешно пытающаяся замедлить огра природной магией. Слышу гулкий звон и, не выдержав, оглядываюсь. Натар принял удар деревянного топора на щит. Уж не знаю, что спасло нордлинка, умение, полученное от королевы змей или руны, написанные на щите феей, но телохранитель устоял на ногах. Даже щит уцелел. Но полоска здоровья просела. Процентов десять за один удар, пришедшийся в защиту. Непросто будет нордлинку сдержать профессионала, который значительно выше его по уровням, а значит сильнее и выносливее. Еще удар. Тисса пытается отхилить телохранителя. Натар не пытается атаковать, сосредоточившись на защите. Дает нам шанс справиться со своим противником и мы стараемся его не упустить. Помощи ждать неоткуда. Два зрителя - морлок на троне и подошедший к нему мутант безразлично глядят на схватку. Положено отдать кольцо прошедшему проверку на коварство - вот и расслабились ребята. Автор квеста даже не пытался замаскировать их под живых игроков. Правильно, только программа способна поджидать гостей в этом гадюшнике.

Тисса со скоростью пулемета кидает огненные ловушки. Не знаю, предусматривался ли программистами такой вариант их использования, или девушка интуитивно нашла какой-то баг, но ловушки она кидает не на землю, а прямо на морлока. Тот горит. Ярко и с характерным запахом паленой свинины. Но теряет от огня считанные проценты полоски жизни, постоянно пополняя здоровье эликсирами. А вот физическая атака с трех сторон дает уже ощутимый урон. Атакую квартами, приберегая критический прыжок для срыва каста. Морлок, похоже, понял, что на

глобальные спелы концентрации не хватит. Бьет чем-то не очень сильным, зато мгновенно срабатывающим. После каждой волны черного света, исходящей от него, в голове начинает шуметь, а рапира норовит выскользнуть из пальцев. Здоровье падает, но не так сильно, как у Тарка. Разбойнику достается больше всех. У нас с Листой расовая защита от магии, Панда имеет сопротивление к ментальным атакам. Какое-то умение рукопашников. А вот разбойник уже не пытается уйти в инвиз и все медленнее уворачивается от посоха противника. И в конце концов замирает прямо перед атакующим магом. Окатив нас очередным заклинанием, морлок поднимает посох над рогом, надеясь сократить число противников. Тарк отстраненно наблюдает за опускающейся на голову палицей, постоянные ментальные атаки сделали свое дело. Все, на что хватает его сил, это на красивый удар, который он три дня тренировал в тигриной пещере. Крит в обмен на жизнь. Кровавыми ошметками разлетается физиономия морлока. Но нас остается только пятеро.

- Вторая жертва принесена, - объявляет морлок. Скучно объявляет, без души. Мог бы и комментатором поработать, раз уж в драку не лезет. А то некогда оглядываться на Натара, как там у него дела.

Кровь заливает магу глаза и он вслепую бьет чем-то массовым по площадям. Это уже не очень опасно, *внезапный прыжок* и удар. Еще раз. И еще. Морлок шарит руками по поясу в поисках пробирки с лечением. Но он слишком долго горел, слишком часто пропускал удары с трех сторон. Зелья закончились в самый неподходящий для мага момент, теперь все зависит от того, кто упадет первым - морлок или Натар.

- Третья жертва принесена.

Морлоку явно пофиг, что упал его соотечественник. Жертва есть жертва, и плевать на расу. Мы справились! Вне зависимости от исхода боя, Граф не получит желанного приза. Потому что сейчас он будет отвечать перед бароном за участие в бунте. Потому что мы сумели отправить его на перерождение! Посох мага задел меня всего пару раз, фехтовальщик он был так себе, даром, что уровень настолько выше. И туман в голове постепенно рассеивается. Еще поборемся! Оборачиваюсь ко второму противнику. Увы, только для того, чтобы увидеть гибель еще одного своего товарища. Удивительно похожая ситуация. Исчерпав силы и здоровье, Натар выложился в последнем фирменном ударе. Кистень пропел свою свистящую мелодию, пролетев по очень хитрой дуге, и удар пришелся по бедру Кувалды. Доспехи разлетелись как картонные. Огр остался в монументальной кирассе и со щитом, но фактически голым ниже

пояса. Вот по этим самым... местам мы и будем бить!

- Четвертая жертва принесена.

После пары выпадов, понимаю, что даже без части доспехов этот громила опасен как черт. В искусстве фехтования ему мог противостоять только Натар. Мы с Пандой, увы, не из той лиги. Что-то неожиданное придумала Листа. Наложила на лапы леопарда какое-то заклятие и когти Панды стали наносить огненные повреждения, вспыхивая пламенем при каждом ударе. Из последних сил стараемся не подпустить огра к чародейке, ставшей главным нашим козырем. Пока у огра не нашлось аргументов против огненной магии. А вот Тисса давно прекратила бросать во врага замедляющие заклятья, переключившись исключительно на поддержание нашего здоровья. Но от огра прилетало нам явно больше, чем от нее. У Панды осталось около двадцати процентов жизни, у меня дела обстояли чуть лучше, спасала перекачанная ловкость, но больше половины шкалы с меня сняли. Наша тактика заключалась исключительно в уклонении. Парировать деревянную колотушку, которой предали форму, отдаленно напоминавшую топор, тонкой и легкой шпагой было просто бесполезно. Панда буквально растекался по полу в финтах и кувырках, уходя от страшных ударов. Огр стоял как скала. Все, что мы смогли, это опустить его полоску жизни до половины.

Кисть занемела от удара, пришедшегося на гарду. Сейчас огребу. Несколько кувырков назад в надежде уйти с линии атаки. Панда, пытаясь отвлечь, бьет сзади по... ну, в общем, хорошо попал. Но это не реал. Вместо того, чтобы упасть от невыносимой боли, огр мгновенно поворачивается и наносит леопарду удар, от которого защититься просто невозможно. Мы остаемся втроем против машины смерти, набирающей все новые обороты. И вдруг команда с трона, от морлока, равнодушно наблюдающего за схваткой:

- Довольно, принесено пять жертв.

Опускаю рапиру. Уцелели. И даже показали кому следует ту самую мать Кузьмы, с которой любого могут познакомить русские, попавшие в безвыходное положение. Жаль, с Кувалдой не получилось. Жирный, гад. Да и фехтовальщик, не чета нам. А еще... дурак! Не видит краев, урод, тормоза отказали! Кидаюсь на перехват огромной туши, несущейся к Листе. Шестикратный крит. Мало, слишком мало для того, чтобы остановить топор озверевшего огра. И нас остается двое. Немного надо тряпичному кастеру, чтобы отправиться на перерождение. Стою перед убийцей и даю себе зарок - прокачаться и встретиться еще раз. Чтобы его голова покатилась с плеч как футбольный мячик.

Потому что нельзя мстить женщине. Потому что надо оставаться человеком. Даже если ты огр и это только игра. Ухмыляясь, Кувалда поворачивается ко мне. Еще ни разу не умирал в виртуальной реальности. Сейчас попробую. Но ведь это игра и мы встретимся. Рано или поздно. Как мячик. Вот как сейчас! Голова огра действительно легко слетает с плеч и катится, подпрыгивая, когда в пол упираются торчащие из пасти клыки. Постарался Замыкающий. Ничего не понимаю...

- В этом данже убивают только по моему приказу. Если он посчитал, что месть дороже жизни и победы, пусть будет так. Награду получите вы.

Переглядываюсь с Тиссой. Вкус победы горек. Девушка стоит на коленях у тела Листы. И смерть ненастоящая. И слезы нарисованные. Но душу рвет как тогда, в другой реальности, в другой стране. Где было солнце, пыль и запах сгоревшего пороха...

- Подойдите.

Пошатываясь, подымаемся по ступенькам к трону. Морлок внимательно рассматривает нас и отдает мне в руки сверкнувший красным перстень.

- Это награда, которую ты не заслужил. Но жертвы были принесены и ты её получишь. Помни этот день. Однажды к тебе подойдет морлок, и ты сделаешь все, что он прикажет.

Не нравится мне такой расклад. Судя по квесту, который исполнял Граф, ничего приятного мне в будущем не предложат. Кошу глазом на полученное кольцо.

Кольцо великого дилетанта. Именное. Теневое. Плюс один ко всем характеристикам.

Ничего не понимаю! И ради единички к восьми характеристикам столько суеты? Да я сейчас просто от него откажусь, и пойдем мы с Тиссой обратно не солоно хлебавши! Восьми? До меня доходит, и я застываю с отвалившейся челюстью. Ко всем характеристикам! Не знаю даже, сколько всего дополнительных характеристик существует в игре. Просто было лень посчитать. На слуху десятка два самых востребованных пунктов, типа *удачи* и *уклонения*. *Водное дыхание*, скажем, в горах изучают редко. А кто из мужиков качает *стеснительность* просто представить страшно. Но все характеристики на что-то влияют. Даже *стеснительность*. Я за один удар сердца прокачал всё, что можно. Придется выполнить когда-нибудь приказ неизвестного морлока. Ведь такими плюшками не разбрасываются. И хорошо, что кольцо именное. Не потеряется в случае смерти. Я даже продать его не смогу... ну и ладно. Надеваю перстень на средний палец. Никогда в жизни не носил колец, а тут уже девятое.

Хорошо хоть теневые предметы не мешаются, спрятавшись в неведомом подпространстве в тени обычной бижутерии.

- Вы можете забрать всё, что выпало из убитых, - продолжает поражать своей щедростью морлок. Даже начинаю испытывать симпатию к этой шерстяной мордочке, хотя только что убил его соплеменника.

Огр был навьючен оружием как целый караван верблюдов. Морлок нагрузил на него все более-менее ценное со своего склада. Нам с Тиссой вдвоем не утащить и половины. Пытаюсь отсортировать наиболее интересные вещи. Выкладываю из сумки свою первую рапиру. Останется на память морлоку и его крокодилу. Что-то мне подсказывает, что сюда за ней я не вернусь. А потом кладу рядышком и недавно купленную искрящую шпагу. Потому что из огра выпадает нечто, просто фантастическое для моего уровня. *Костяной кончар "Игла холода"*. Артефактный! Максимальный для нубовских локаций урон Т25+25 холодом. Красивая, почти полутораметровая игла из идеально белой кости, резная чаша гарды и рукоятка чуть потемнее. Весь материал кость, вес значительно больше, чем у моей рапиры. Придется привыкать. Вот только имеется проблемка. Прочность семьдесят из двухсот. Сможет ли Натар ее отремонтировать в случае окончательного износа?

- Можно я посмотрю? - Фея берет в руки кончар, восхищенно рассматривает резьбу, украшающую гарду, проводит пальцами по четырехгранному клинку. Внезапно я вижу, как цифры износа оружия начинают меняться. Тисса явно как-то ремонтирует иглу!

- "Возрождение сути", - улыбается фея. - Я даже не знала, для чего это умение. А ведь работает! Только ману жрет сильно. - Тисса отдает меч, прочность которого восстановилась до восьмидесяти. Все. Беру. А еще кидаю в сумку три десятка редких и артефактных клинков. Тарку на выбор - три шашки и пять кинжалов, Листе пара жезлов и огромный кистень Натару. Каменный! Вместо привычного металла шар выточен из гранита. Сие порождение бреда оружейника носит незамысловатое название *"Горный обвал"* и кроме пятидесяти пунктов урона еще имеет бонус на силу и пять процентов повреждения доспехов противника.

Загрузились мы с Тиссой по самые ноздри. И чем больше добра запихиваю в сумку, тем тревожнее становится на душе. Даже потеряв двадцать пять процентов уровней, морлок и огр остаются грозными соперниками. И теперь у них будет причина искать с нами встречи. А я по итогам боя получил пятнадцатый уровень и очень не хочу с ним расставаться.

- Вы вернетесь тем же путем, что и пришли, - морлоку, похоже, надоело наблюдать за нашим мародерством. - Отсюда нет

другого выхода. Замыкающий проследит, чтобы вы не задерживались.

Город Самирд. Подвал. Седьмой.

Молча киваю хозяину подземелья. Погорячился я насчет симпатии к этому любителю жертвоприношений. Да и по отношению ко всей их расе у меня стойкая неприязнь, всерьез и надолго. Крокодил молча топает позади нас. Подземелье уже не кажется таким зловещим. Мы выполнили квест и все краски данжа как будто слегка поблекли. Тисса честно призналась, что не в состоянии найти дорогу назад, пришлось идти первым. Пару раз замечаю в стороне какие-то сундуки с неведомым хабаром. Срабатывает наблюдательность и прочие характеристики, полученные от кольца дилетанта. Но исследовать захоронки не будем. Во-первых, итак еле тащимся под тяжестью ништяков, а во-вторых, это может не понравиться крокодилу, шумно дышащему нам в затылок. Подведя нас к лестнице, Замыкающий растворяется в зеленоватом сумраке данжа. Големы еще не восстановились и никаких встречающих вроде бы незаметно. Хотя нет. Вот и старый знакомый! На ступенях из невидимости проступает фигура лепреконрна. На коленях шут держит здоровенный арбалет со зловеще переливающейся зачарованной стрелой.

- Привет, ребята! А я тут Графа поджидаю. Вот, арбалет притаранил. А вы молодца, дали по башке этой обезьяне нехорошей! - Зачастил Глупус, подскакивая к нам. - А вы глефу мою не взяли? Вы же ее мне отдадите?

Не захватил я его дрын. Характеристики не впечатлили. Ну да ничего. В сумке валяется пилум с бонусом на удачливость. Для лепрекорна в самый раз. Отдам, заслужил парень. Если бы не он, сидели бы мы сейчас всей компанией возле тигриной пещеры.

- А насчет Графа не беспокойтесь. Он в центральном храме воскреснет, там его наверняка ищут, - продолжает вводить нас в курс новостей шут. - В городе полный беспредел творится. На каждом углу пауки и отряды карателей. Ловят и логи просматривают. Всех, кто дрался на стороне Господря, казнят на месте. Мне вот тоже досталось разок. Всего шестнадцатый уровень остался. Но выдали знак, что пострадал и искупил, - Глупус показывает нам на здоровенный жетон, прикрепленный к его груди. - Так что вы пока здесь посидите. Это же квестовое подземелье, еще три дня оно будет закрыто для всех, кроме участников нашей экспедиции. Вы уж извините меня, что так получилось, - вспоминает, наконец, про свою роль в деле Глупус. - Я ведь честно не знал. Расстроился очень.

Не стал рассказывать шуту о цене его броска глефой,

просто достал и вручил циркачу пилум.

- Это мне? - Севшим от волнения голосом вопрошает шут, вцепившись пальцами в древко. - Это вам в данже дали? Обалдеть! Это мне насовсем?

- Бери. Из нас никто копьями не играет.

- Спасибо.

- И как ты теперь? Покинул морлока навсегда?

- Конечно! Ну его, гада! А вот что дальше делать не знаю. Персонаж у меня очень сложный. Я ведь его наугад создал, а папа не разрешает ничего поменять, сказал, что я должен отвечать за свой выбор. Я потому с Графом и играл. Тяжело одному. Клоун оказывается небоевой класс. И профа у меня такая, что в группу меня брать никто не хотел. Я ведь некромант. Ловец душ.

Сижу, уставившись на эту вершину полета игровой мысли - лепрекорна шута с боевой профессией некромант. Билд уникальный, потому что немыслимый. И, что довольно забавно, вполне подходящий нашему будущему клану. Все равно необходим седьмой участник для регистрации. А некромант, способный пленить душу убитого нашей бравой командой монстра нам явно пригодится. Вот только... не могу я понять, почему так изменилось поведение шута. Когда мы общались в таверне, он казался немного другим. А сейчас как будто впал в детство... да не, чушь какая-то.

- Оставайся с нами. Парень ты боевой. Даже честный, местами.

- Да не местами. Просто обманул меня Граф. Вот я и обиделся. На мне сейчас такой дебаф висит на развитие! Наказали, за то, что вас в данж затащил. Там, походу, по условиям квеста надо было привести в подземелье тех, кто ничего не знал о кольце и жертве. Он все придумал.

- Так что решаешь? Брать тебя в группу?

- Бери. У меня знаешь, какое расовое умение? Я каждое утро в сумке новые предметы нахожу. Иногда кольца, иногда оружие. Буду доход приносить. Я поэтому и некромантом стал. Думал, будут бесплатные кристаллы, а я в них души загонять буду. Только получается пока плохо.

Шлю приглашение. А ведь как замечательно все придумал Граф. Пожертвовал не самым ценным членом команды. И так прокололся именно на нем. Будет интересно повстречаться с морлоком снова. Хотя нет. Лучше не надо. Судя по тому, как он провернул это дельце, есть у Графа огромное преимущество перед нами - он здорово разбирается в игре, а мы все еще дилетанты, не смотря на победу в бою у трона.

Город Самирд. Подвал. Клады.

Скучно. Второй день сидим на ступеньках, вывалив из сумок трофейное барахло, подсчитываем будущие барыши. Глупус побежал на почту, оставить весточку для воскресшей части нашей команды. Надеюсь, они догадаются заглянуть в ближайшую деревню в поисках новостей о ситуации в Самирде. А Тисса все вспоминает прошедший бой. Особенно ту часть, когда они вдвоем с Натаром бились против Кувалды. В который раз слушаю восторженные описания стойкости и мастерства нордлинка и мысленно ставлю крест на возникших, было, мечтах о союзе двух, ушедших в виртуал душ. Никогда не будут так сиять глаза феи при воспоминаниях о моих подвигах. Женщины тянутся не к хитроумным фокусникам, а суровым воинам нордического типа... Неожиданно для себя понимаю, что сам я совсем немного расстроен своим открытием. Так, чуть-чуть. Но сильно огорчен молодой самец, вдруг проснувшийся в моем виртуальном теле. Эдакая легкая шизофрения! Вдруг захотелось действовать. Скажем, немедленно совершить какой-нибудь подвиг. Подхожу к входу в филиал Припяти. Поиграем в сталкера? Крошево мелких булыжников, выпавших из стены, вполне заменит классические болты. До крайнего сундука всего каких-то пятьдесят метров. Мутантов в опасной близости вроде бы не наблюдается. Первый камешек с шипением исчезает в ближайшей луже.

Вот куда полез, вьюнош семидесятилетний! Обиделся, видите ли, непонятно на что! Теперь стою посредине какой-то подозрительной кучи. То ли местная аномалия типа "мясорубка", то ли здесь когда-то сдох представитель местной фауны. И я где-то в районе его желудка. Стою на одной ноге, так как страшно поставить вторую на внезапно заискрившуюся неоновыми полосами балку, по которой рассчитывал добраться до очередного тайника. Первые два сундука проскочил влет - адреналин в крови, рефлексы наготове, интуиция обострилась как у дворового кота, залезшего на чужую кухню. Стал богаче на две сотни золотых монет и два редких кольца. И, главное, очень удачно, подвернулась *"головная повязка повелительницы стихий, интеллект +20"*. Подарю Тиссе когда буду извиняться за то, что бросил ее на лестнице. Вижу, как она тревожно высматривает меня с освещенных факелом ступенек. До последней захоронки осталось метров десять. Можно попытаться добраться *внезапным прыжком*, но хочется оставить его на случай экстренной эвакуации. Кидаю первый болт, пардон, камешек. Нет. На балку я ставить ногу не буду. Не хочу, чтобы с ней произошло то же самое, что с этим кусочком гранита. Чуть левее... вот не лень же было кому-то придумывать спецэффекты для данжа, в который ни один нормальный человек не сунется! Еще левее... воздух

внезапно густеет и превращается в здоровенного ящера, озадаченно рассматривающего свой хвост, в который угодил гранитный булыжник. Пора линять! Одним прыжком оказываюсь возле сундука, торопливо выхватываю из него одинокое колечко и проклинаю себя в душе за жадность. Столько нервотрепки из-за одной побрякушки! Оглядываюсь на местного невидимку. Абориген все так же задумчиво рассматривает свой пострадавший хвост. Вскоре ящер начинает мерцать, постепенно опять сливаясь с окружающим фоном. Повезло? Этот меланхолик не жаждет мести? И ведь почти обманул меня, мутант земноводный! Вот только в последний момент, когда уже почти растворился в невидимости, так по мне взглядом мазнул... сразу стало мне как-то зябко. Валить! Срочно валить! Прыгаю на ближайший с виду безопасный участок. Лотерея. Пока везет. Тихое шлепанье невидимых лап за спиной, пока я лихорадочно ищу глазами новую безопасную точку. После третьего прыжка шаги за спиной стихают. А на четвертом удача заканчивается. В "Сталкере" это, кажется, называлось *аномалия "карусель"*. Кувыркаясь, моя тушка подлетела к самому потолку. Сейчас меня разорвет. Можно уйти мгновенным прыжком, но куда? Подземелье кругами проносится перед глазами, к горлу подступает тошнота. И вдруг полоска зеленого света. Цвета колдовства Тиссы. Как маяк. Как последняя надежда. *Внезапный прыжок.* Смотрю на девушку, стоящую прямо передо мной и не вижу никакого колдовства. Просто зеленые глаза. Я рассмотрел их, кувыркаясь под потолком? Что-то странное творится с законами природы в Фэнтези. Или в реале тоже так, а я просто не замечал, потому что не встретил девушки с зелеными глазами?

Тисса плетет у входа что-то похожее на рыболовную сеть из призрачных лиан. Беседу о моей храбрости пока решила отложить, но, судя по поджатым губам, выговор мне гарантирован. Ладно, не буду отвлекаться. Нам, похоже, предстоит повоевать с этим прозрачным родственником варана. Нити заклинания напрягаются под давлением немаленького тела и из невидимости выпадает ящер негодующе шипя от боли. Действительно, похож на варана, только вид какой-то потасканный: морщинистая кожа покрыта неприятными наростами, морда перекошена, а хвост напоминает связку старых веревок, скрученную в один жгут. Потрепала жизнь бедолагу. А тут еще мы появились. Двадцать восьмой уровень. Много, но не критично. Бежать все равно некуда, наверху нас ничего хорошего не ожидает. Кидаю ледяной шип. Конечно, это не удар шпагой, так, мелочь, но рептилия ощутимо дергается. Не привыкли местные твари к холоду в своем душном подземелье. Значит,

ледяной урон кончара будет проходить в полной мере. Внезапный прыжок. Кварт. Полоска жизни твари ощутимо дернулась вниз. Я гордо усмехаюсь и, не успев убрать улыбку с губ, влетаю в ближайшую стену. Однако, вот это скорость! Щелкнул хвостом как бичом. Первая схватка за командой хозяев поля... Тисса творит чудеса. По-моему, такого трюка она даже в бою с Кувалдой не демонстрировала: левой рукой она старается восстановить мое сильно просевшее здоровье, а правой пытается задержать варана. Увы, тот замедляется не слишком сильно - между ним и Тиссой больше десяти уровней. В обычных условиях это приговор. Мы можем спастись только за счет нестандартных решений. Пробую связку удар плюс прыжок в зеркальном варианте. Подбегаю к ящеру, бью и тут же отпрыгиваю назад, разрывая дистанцию. Удар хвоста смерчем гудит за спиной. Промазала, тварь! По-моему варан собирался просто расплющить меня. После неудачного удара его развернуло почти на сто восемьдесят градусов. Таким подарком грех не воспользоваться. Прыжок и удар мечом в тощую задницу рептилии. Сработало. Проходит очередной крит и как минимум пять процентов здоровья долой. И главное - удачно попал. Страшный хвост дергается и, кажется, бьет уже не с той скоростью, что раньше.

А ведь в реальной жизни я практически никогда не дрался. Даже в детстве предпочитал дружить, а не враждовать. Но в этом мире становлюсь каким-то излишне агрессивным. Вот и ящер тоже явно не настроен на переговоры. Он постепенно гонит нас вверх по лестнице из данжа. Давно скрылась за поворотом нижняя площадка. Пятимся вверх, придерживаясь все той же тактики - укол и прыжок. Получается не всегда. Даже полученные вскользь удары сняли больше половины ХП. А зверек бодр и весел. Нет, ему тоже досталось, но какой здоровый, гад! Тисса за моей спиной уже не пытается атаковать, целиком сосредоточившись на поддержании моего здоровья. Ситуация довольно безрадостная - либо моя шкала жизни опустится до нуля на этих ступенях, либо закончатся сами ступени и пресмыкающееся выдавит нас на свежий воздух, прямо в лапы гуманной баронской дружины.

Неожиданный подарок судьбы - в очередной раз улучшился использованный в тысяча не знаю уж который раз ледяной шип. Юбилейный десятый левел. Теперь я не только наношу повреждения, но и замедляю шипом противника. Аж на один процент. Хотя варан этого явно не замечает. Лупит по мне как по боксерской груше, и если удар мордой еще получается как-то блокировать эфесом меча, то от хвоста я либо отпрыгиваю, либо отлетаю кувырком. Последнее случается все чаще. В виртуале не

устаешь физически, но нервные нагрузки имеют свойство накапливаться, приводя к ошибкам. В очередной раз с трудом отлипаю от стены. В это время варан вдруг странно дергается, явно пытаясь укусить себя за бок.

- А я эту стрелу для Графа приготовил! - Глупус стоит возле феи картинно отставив арбалет. - Хана котенку! Однозначно! Я за нее артефактору четыре сотни золотых отдал. Четырнадцать заклятий! Сейчас сдохнет, крокодил облезлый...

Не сдох. Да и Граф вряд ли бы сложился от одной стрелы. Читерство в игре не приветствуется. Как не накручивай заклинания на оружие, в нубовских локациях урон больше пятидесяти от оружия не получишь. Обманул шута артефактор. Но дебафы какие-то выстрел все же навесил. Рептилия явно заторможена и сильно обижена на неспортивное вмешательство посторонних в сравнительно честную дуэль. Ее проблемы, никто не обещал, что будет легко. Атакуем с двух сторон: я мечом и шипом, шут пилумом. Дело пошло на лад. Теперь уже варан пятится назад, вниз по ступенькам, изредка лениво отмахиваясь хвостом. Завершающий удар нанес Глупус, вогнав копье в затылок твари, атаковавшей было меня.

- Здорово! Так круто я еще не воевал! - Шут выхватывает из сумки здоровенный кристалл и начинает совершать странные телодвижения. Наверное, отлавливая душу. Вовремя он подоспел. Еще немного и сожрал бы нас этот красавчик. Навар с упавшей туши какой-то странный. Железы, почки и какая-то соль рептилий. А вот шкуру не дают - не хватает охотничьих умений. У нас по шкурам Тарк специализируется. Интересно где же он и все наши...

- В городе ждут герцога с войском, - сыпет новостями шут. - Правитель провинции, решил лично вмешаться в местные разборки. Причем, по слухам, герцог собирался подавлять мятеж Господаря, но был неприятно удивлен, что старый барон устроил резню во вверенном ему городе. К тому же снюхался с проклятыми друидами, которые проживали в здешних лесах на нелегальном положении. Потерявшие уровни казненные подняли в Сети такой шум, что герцог был вынужден объявить, что будет судить и мятежников, и самого барона, и друидов, которые сейчас активно бегут из Самирда. Походу, с его прибытием город будет объявлен безопасной зоной и ивент, наконец, закончится. Уровни пострадавшим игрокам, естественно, никто восстанавливать не собирается. Все ходят по улицам обиженные и пытаются хотя бы вернуть похищенное при грабежах имущество. Графа сильно ищут. Он же один из руководителей мятежа. Но где он возродился, никто не знает. Он хитрый. Свой дом на центральной

площади продал заранее, магазины почти пустые стоят. А самого его нигде нет. И Кувалды, тоже. Они где-то за городом засейвились. Ищи - свищи.

Шут продолжает делиться впечатлениями о разборках между людьми барона и пострадавшими при штурме, но я уже не слушаю, поглядывая на Тиссу. На меня даже не смотрят. Несмотря на победу, я не прощен и со мной не общаются. Что ж попробуем заинтересовать материально. Достаю трофеи. Кольца солидные. Золото. Удача, сила и проницательность. На увеличение силы претендентов в команде аж трое, кольцо удачи шуту, а вот проницательность... мозги закипят, пока разберешься в этих вторичных характеристиках. Наверно Панде отдать надо. Пусть клады проницательно высматривает. Может я в этом филиале Чернобыля мимо десятков таких колец проскочил, не заметив, а леопард придет и разберется. А теперь гвоздь программы. *Головная повязка повелительницы стихий.* Семь небольших голубых камешков на белом кожанном лоскуте. Пригядываюсь, появляется надпись - топаз. Так понемногу станем все знатоками драгоценных камней. Все артефактные свойства, как правило, завязаны на кристаллы.

- Глупус, как с душой, поймал?

- Получилось! Даже профу прокачал нехило. Сильная зверюга была.

- Поздравляю. Тут для тебя подарок, в честь победы. Держи колечко.

Реакция шута превосходит все ожидания. Похоже, морлок делился с ним трофеями не слишком щедро. В глазах восторг, улыбка до ушей, эйфория и нирвана в одном флаконе. Нас с Тиссой просто окатывает волна радости. Отличный момент для примирения.

- Тисса, а для тебя я добыл вот эту повязку.

Сработало! Не то, чтобы меня вернули в ряды лучших друзей, но артефакт принят, и улыбка благодарности дарована. Насколько все-таки в Фэнтези проще, чем в реале. Не надо месяцами откладывать деньги, чтобы сделать подарок даме. Достаточно просто перерезать чью-то глотку.

Город Самирд. Подвал. Замыкающий.

Воскресшие появились в данже через несколько часов. Вернее, пришли к нам на лестницу только Тарк и Натар, принесшие камень, на котором запомнились Панда и Листа. Минут за двадцать до их прихода перед нашими глазами засветилось, наконец, сообщение, что город Самирд снова стал зоной безопасности. Мы с Тиссой можем без опаски покинуть данж. Но пока не спешим. Тарк, увидев тушу ящера впал в

молитвенный экстаз. Оказывается, за шкурой этого *"мерцающего варана"* охотятся все роги, ниндзя и прочие, качающие невидимость персонажи. Артефакт очень ценный, повышает искусство маскировки чуть ли не вдвое. И крайне редкий. У варанов нет ни мест обитания, ни охотничьих угодий. Они просто иногда появляются из невидимости перед особо удачливыми охотниками. А тут я случайно обидел этого краснокнижного зверя. Пока рог тщательно и с любовью полосовал тушу разделочным ножом, Натар вкратце поделился историей приключений четверки жертв "испытания на коварство":

- Встретили людей герцога почти возле пещеры. Солидное войско. Личная гвардия пятидесятого-семидесятого уровней, человек двести. Скорей всего неписи. Суровые парни с железной дисциплиной. И еще пятьсот рыл ополчения из игроков. Уровни неплохие, но на фоне гвардии - мясо. Каждый сам по себе, организации никакой. Все привыкли играть мелкими шаражками. Как держать строй и для чего это надо большинство понятия не имеет. Знаешь, если так дальше пойдет, неписи нас просто начнут презирать. Помнишь, как Наполеон говорил: один мамелюк легко победит одного французского солдата, десять французов могут противостоять десяти мамелюкам, а сто французских солдат могут разгромить тысячу мамелюков. Да, еще с войском герцога идет большой отряд рыцарей Ордена Созидателей. Знаешь, что это за контора?

- Никогда не слышал. Еще одна, очередная религия?

- Не совсем. Ходят слухи, что созидатели, это собственно создатели игры. Администраторы, программисты, художники. Объединились, вроде бы, в закрытый игровой клуб и проводят время в свое удовольствие.

- В таком случае это, скорей всего, невероятно крутые ребята. Удобно, наверно, когда можешь нарисовать себе любые статы и абилки.

- Крутые, но не настолько. Нарисовать они себе ничего особо не могут, так как действуют в рамках игровой реальности. Зато разбираются они в игре на порядок лучше любого другого игрока. Насколько я знаю, эти ребята не то, чтобы админы, но спорить с ними не принято. Орден никогда не вмешивается в игровые ивенты и я даже толком не знаю, чем они занимаются, но когда мы присоединились к войску герцога, к нам подошла парочка паладинов. Странный у нас получился разговор. Вроде бы просто интересовались, что мы делали в городе и с кем общались. Но интонационно странный. Они что-то ищут.

- Может быть вот это? - Снимаю с пальца *кольцо великого дилетанта* и показываю Натару.

- Хорошее колечко. Теперь понятно, зачем Граф затеял наш поход. Но это всего лишь артефактное кольцо. У ордена явно другие цели. Причем, как мне показалось, цели глобальные. Уж больно серьезно относятся к своей миссии. Напомнили мне армейских особистов, не к ночи будут помянуты.

- Значит, постараемся с ними не встречаться. На всякий случай. А когда Панда обещал появиться? Подземелье богатое, хочу, чтобы он клады поискал. Я тут ему колечко одно присмотрел к его профе, будет у нас свой человек-рентген. Да, кстати, вам всем тоже обновки!

Разговоры моментом прекратились, Тарк даже прекратил примерять снятую шкуру ящера. Еще не успев привыкнуть к купленному в городе оружию, ребята получили новые игрушки. Натар сразу же нацепил экзотический панцирь, оставшийся от Кувалды и начал раскручивать каменный кистень, а Тарк надолго застыл перед выложенными на полу тремя разными шашками с похожими характеристиками. Остановил он свой выбор на клинке, который почему-то назвал черкесским. Казак. Похоже, я один ни фига не разбираюсь в холодном оружии. Дополнительные повреждения электричеством. Наша команда становится все гармоничнее, постепенно прибираем к рукам все стихии.

Панда и Листа вошли в игру одновременно. Странные лица. Девушка явно расстроена и почему-то не сводит глаз с леопарда. Панда напротив, выглядит торжественным и довольным.

- Дамы и господа! - Начинает он своим особым "профессорским" тоном для особо важных сообщений и мудрых мыслей. - Прошу прощения за нашу задержку. Она была вызвана некоторыми изменениями в моем статусе. Дело в том, что сегодня я, наконец, решился пройти процесс криозаморозки и не мог не уступить просьбе Листы, хотевшей увидеть меня в реале до моей... смерти.

- Не смерти! - Резко обрывает его Листа. - Вы все живы. И ты. И Тисса. И Артаг. Вы в криокамере, а главное - вы здесь. И я рада, что познакомилась с тобой в реальности, потому что хочу быть с тобой здесь, в Фэнтези.

Смотрю на эту странную пару - двуногий зверь, покойный профессор математики, и огненная колдунья, студентка, влюбившаяся в молодого старика. Игра, со всей своей жестокостью и кровью, все-таки имеет право на существование. Хотя бы из-за таких вот пересечений судеб людей, разминувшихся в реальном мире. Незапланированная торжественная часть. Даже не знаю, что сказать по такому случаю. Хорошо хоть у нас имеются подарки к такому странному событию. Протягиваю

Панде кольца на силу и проницательность, Тисса отдает колдунье жезлы. Странно смотрятся перстни на когтистой лапе, хорошо хоть размер автоматически приспосабливается к любой конечности. Вот нас уже стало трое. Тех, кто никогда не будет уходить из нарисованного мира. Да какого, к черту, нарисованного! Я уже начал забывать, как выглядит мир по ту сторону реальности.

Сундук, который увидел Панда, лежал гораздо дальше, чем те, что успел обшарить я. После долгого спора, решили, что идти к нему лучше мне одному. Скрытность Тарка и удача Глупуса вещи, конечно, полезные, но возможность побыстрее смыться из пекла перевешивает все прочие бонусы. К тому же мне слегка неудобно перед парнями. Они уже все полегли по разу в этом аду, а я все еще бессмертный как парочка кощеев. Впрочем, все подходящие к данному торжественному случаю, кольца я нацепил на себя без колебаний. Интересно смотреть на постапокалиптический мир подземелья с надетым на палец *кольцом истинного зрения.* Опять вспоминается "Сталкер"! Там это называлось *"прибор ночного видения третьего поколения"*. Тьма данжа сменилась почти дневными красками, но слегка поблекшими, ушедшими в более мягкий спектр. Даже стало как-то не очень страшно. Нет. Все равно страшно. До половины пути прошли все вместе, по тропе, которую показал нам покойный Граф. Дальше к сундуку я отправился в одиночку, щедро разбрасывая гранитные "болты" и застывая на месте при приближении очередной твари подземелья. Опять полезли в голову мысли о неуемной жадности, которая до добра не доводит. Нет, чтобы выполнять нормальные квесты, которые исправно проходят все игроки моего уровня. Так полез на локации, в которых постоянно чувствую себя мальчиком для битья. Да, пока везет. Артефактное оружие и полновесные золотые монеты, а главное крепкая и уже вполне сплоченная команда. Но ведь зарвемся рано или поздно. И еще. Постоянно чувствую недостаток игровых знаний. Непростительная слабость для будущего главы клана и просто человека, который всегда старался разбираться в своей профессии на уровне выше среднего с хорошим запасом. Раз уж выбрал себе профессию жителя сказочного мира - изволь соответствовать. Первое, о чем позабочусь, когда выйду из подземелья, это об учебе и хороших учителях. Если выйду, тут же мелькает в голове нехорошая мысль. Потому как вижу я старого знакомого - Замыкающего, который бодро торопится мне навстречу со стороны тронного зала морлока. Надо поспешить. Это не безобидный мерцающий ящер, который чуть не сожрал меня в прошлый раз. Машина для убийства сотого уровня пустит

всех нас в расход ровно семью ударами, по одному на каждого. Хватаю из сундука какой-то слиток желтого цвета, даже не вглядываясь в описание. Если эту заначку охраняет главный монстр подземелья, значит она того стоит. В два прыжка вновь оказываюсь на тропе, где меня поджидает группа поддержки и с криком: "Бежим!", устремляюсь к спасительной лестнице. Такой паники в моем голосе ребята еще не слыхали, так что все дружно торопятся на выход. Оглянувшись назад Тарк комментирует:

- Знакомая ситуация. Этот крокодил просто не выходит из роли замыкающего. Опять увязался.

К лестнице мы прибываем первыми, но монстр еще не потерял надежды пообщаться с нами поближе. Предстоит забег вверх по ступенькам. Хорошо хоть в игре не грозит опасность выдохнуться на полпути. Но Замыкающий развил скорость, явно превышающую наши спринтерские возможности. Через пару минут тварь уже буквально дышит нам в затылок. Сейчас будет больно.

Как Глупус умудрился свалить трехметрового великана, оставалось только гадать. Лепрекорн прыгнул под ноги чудовища, и они вдвоем покатились вниз по ступенькам. Надо было преодолеть еще около трети пути, но погоня нам больше не угрожала. После удачного броска шута мы явно выигрывали в забеге, и Замыкающему пришлось довольствоваться убийством нашего героического лепрекорна, который весело встретил нас у выхода из подземелья словами:

- А клево, что я прямо тут засейвился, не надо бегать искать вас.

Город Самирд. Таверна "Жирная крыса. Пентхаус.

Все-таки, как не делай смерть в игре нежелательной для игроков, никакая потеря опыта не уровняет единственную смерть в реальности с возможностью воскрешения в этом мире. Физиономия шута расплылась в улыбке, и плевал он на потерю уровней. Он совершил подвиг и был страшно горд собой. Странно. А почему он двенадцатого уровня? Ведь город уже объявлен безопасной зоной и гибель персонажа должна забирать пятьдесят процентов опыта. Не выдержав, спрашиваю Глупуса. Он удивленно пялится на меня, потом в интерфейс и только корчит счастливую гримасу пытаясь одновременно обнять Тиссу и Листу, поздравляющих героя.

- А черт его знает. Забыли поставить стандартные условия? Должно было быть восемь...

Ответ приходит тут же в виде официального сообщения от администрации. **"Сообщение о событии регионального значения. Окончание ивента Гражданская война в Самирде.**

Все настройки игры возвращаются к дефолтным значениям". Вот это да! У Глупуса, конечно, прокачено везение, но неужели оно влияет даже на вероятность такого события, как случайное сохранение части опыта? Или я напрасно впадаю в конспиралогию, и это просто совпадение?

- А не отметить ли нам завершение квеста в "Крысе"? Я за эти два дня уже три раза копыта отбросил. Я требую перерыва! - Веселится шут, получая очередную порцию дружеских объятий, хлопков и поздравлений. Быстро вписался лепрекорн в нашу компанию. И идею подбросил хорошую. Хочется все-таки немного приостановить бег по локациям и просто посидеть в компании друзей. Начинаю понемногу уставать от плотного графика жизни в Фэнтези. Понятно, что события вокруг подхлестываются искусственно, люди заходят в игру не для того, чтобы здесь скучать. Но когда постоянно крутишься как белка в мясорубке, фан постепенно проходит.

Тролль в "Жирной крысе" абсолютно не изменился. И даже уровня не потерял. Хорошо прятался в буфете и от восставших, и от карателей. Поперек себя шире, улыбка на морде как приклеенная. Вот какую игровую роль надо было выбирать, не пришлось бы шляться по подвалам в компании подозрительных личностей. Трактирщик огорошил нас известием, что наша комната занята и других свободных нет в связи с наплывом в город гостей в виде армии герцога. Тролля сразу же начал ставить в позу удивленного тушканчика Тарк. Все правильно, комнату мы снимали на пять дней, прошло всего три. А за кого мы сражались и сколько раз умирали, это трактирщика не касается. Пузатенький сразу спал с лица, Тарк недвусмысленно намекал на мошенничество, а это было чревато потерей лицензии на содержание гостиницы. Но мы были великодушны, выселив трактирщика из его собственных комнат и предупредив, что планируем в них оставаться еще как минимум неделю. Погрустневший тролль отправился командовать на кухню, а мы с комфортом разместились в хозяйских апартаментах. Целый этаж под самой крышей гостиницы. Эдакий средневековый пентхаус. Впервые с начала игры попал в цивилизованную обстановку. Создатели игры простых персонажей не балуют - койка в ночлежке, плащ, постеленный под кустом, а тут огромные залы, своя ванная комната и даже горячая вода. Вроде бы излишество, все равно в виртуальности не потеешь, а как приятно расслабиться в почти земном комфорте. Впрочем, в ванну попаду я нескоро, ее оккупировали наши дамы, тоже соскучившиеся по гламуру. Не страшно. Вино принесли мгновенно, трактирщик активно старается загладить вину. Вспоминаю о последнем

трофее, достаю из сумки слиток. Не золото. Надпись в интерфейсе - дварфит не говорит мне ничего. Протягиваю металл Натару. Кузнецу положено знать всю местную таблицу Менделеева, или что тут в игре вместо нее.

- Артаг, ты хоть знаешь, что за трофей мы добыли?

- Кусок металла желтого цвета под названием дварфит, - отчеканиваю я и вижу, что все присутствующие смотрят на меня с жалостью и сочувствием. Как на близкого, но недалекого родственника. Опять вылезла моя игровая безграмотность. Ну не было у меня времени изучить все нюансы игры. Помирал я.

- Этот дварфит еще называют гномьим золотом, - сжалился над моим невежеством Натар. - По цене, а главное, по своим свойствам он приближается к мифрилу. Да его вообще не должно быть в этой локации! Из него просто невозможно изготовить предмет настолько плохой, чтобы он мог бы использоваться в локации ниже сто плюс.

- То есть для нас он пока бесполезен?

- Артаг, такое богатство не может быть бесполезным. Как минимум, это означает решение проблемы с оплатой твоей заморозки на несколько лет, если мы его сейчас продадим.

- Зачем продавать, - тут же влазит в разговор практичный Тарг. - Положить его в банк. Есть депозитные счета, будет процент капать. До сотого уровня, когда Натар сумеет из него сделать кому-нибудь из нас дварфитовый клинок, еще как до луны. Так пусть лежит и денежку приносит.

В игре оказывается и банки есть. И туда даже слиток металла положить можно. С одной стороны, здорово. А с другой... я думал, у нас нормальное средневековье, ростовщики и менялы по подвалам сидят. А тут, похоже, уже появились всякие банки, депозиты, металлические счета. Не иначе, как земные банкиры пролоббировали, чтобы и в виртуальности купоны стричь. В реальности я от них старался подальше держаться... Ладно, подумаем.

Мои невеселые мысли прерывает громкий стук в дверь. Не иначе еду принесли, трактирщик продолжает очки набирать. А нет, не еду. В комнату вваливаются палладины. Трое очень похожих друг на друга внешностью и вооружением амбалов. У самого слабого тридцать пятый уровень, что вроде бы не важно, учитывая, что город является безопасной зоной, но определенное уважение вызывает. Последнее приключение резко снизило ранги нашей группы. Теперь самыми продвинутыми игроками являемся мы с Натаром. И похвастаться оба можем лишь пятнадцатым левелом.

- Господа. Орден Созидателей имеет к вам несколько

вопросов.

О как! Без церемоний и зачитывания наших прав. Ситуация больше похожа на арест, чем на приглашение к дружеской беседе. Напористые ребята. Все, как один арии, смотрят на наш сброд с легким презрением и без особого интереса. Неужели они действительно связаны с администрацией? Не похоже. Там не любят задевать игроков без нужды. Переглядываюсь с Тарком. Даже наш штатный дипломат в недоумении. Что ж, на этот раз придется импровизировать самому. Подымаюсь из кресла, подхожу вплотную к самому представительному палу.

- Мы ведь будем беседовать не здесь? И не с вами? Для допроса нужен кто-то помимо простых мордоворотов.

Палладин резко вскидывает голову, но ответить не успевает. Из-за его спины раздается негромкое хихиканье и, отодвинув паладина в сторону, в комнату заходит совсем непредставительный гном десятого уровня. Гном-маг с посохом и в хламиде волшебника. Таких персонажей наспех создают самоуверенные чайники. Уровне на третьем такие игроки узнают, что у этой расы нет бонусов к магии, а требуемые статы качаются со штрафами. И начинают заново, другим персом. А этот, похоже, упорный! До десятого прокачался.

- Ну почему не здесь? Здесь и поговорим. В пыточные застенки вас тащить рановато. Да и не изобрели еще пыток в Фэнтези, насколько я знаю. Просто кое-кто опасался, что вы посчитаете зазорным общаться с бедным гномом. Вот, выделили мальчиков, так сказать для представительских функций.

Очень интересный гном. Просто удивительно непримечательный персонаж. Такого, пожалуй, можно создать, только очень постаравшись. Все в нем стандартно. Ни единой индивидуальной черты. Вот только глаза, как всегда, выдают. Совсем не соответствуют внешности. Глаза опытного психиатра, работающего следователем. Или опытного следователя, работающего психиатром. Что-то меня заносит. Отвык, похоже, от серьезных разборок, в которых надо работать не шпагой, а головой. А разборки явно намечаются. Гном жестом отсылает паладинов из комнаты и нацеливается на мое кресло. Мелькнула мысль опередить внезапным прыжком, но ребячиться не стал, разговор предстоит интересный, найду, где пристроить задницу.

- Герцог попросил наш орден принять участие в расследовании последних событий в Самирде, - издалека начал гном, устроившись поудобнее. - Странные события, вы не находите?

- Первый мятеж за последние триста лет? - Тарк уже снова в форме и привычно саркастичен.

- Да нет, мятеж вроде бы вполне рядовой. Такие случаются весьма регулярно на радость всем любителям половить рыбку, богатство и уровни в мутной воде. Вот только этот мятеж, в отличие от многих других, радости никому не принес. Ни старому барону, ни новому. Игроки так вообще в негодовании. Никогда не думал, что сподоблюсь увидеть демонстрацию в Фэнтези, - хмыкает странный гном. - Тролли и гоблины с плакатами "верните очки опыта", это просто какой-то сюр. Вот и захотелось мне пообщаться с позитивно настроенной командой, явно во время ивента больше получившей, чем потерявшей.

- Меня три раза убили, - поделился грустной информацией Глупус.

- И поэтому поводу ты на одной ножке скакал от счастья всю дорогу до таверны? - Деланно удивился гном. - Информацию мы собирать умеем. Да это и не сложно в игре. Один поделился скринами, другой разрешил посмотреть логи. Так что общая картина ваших приключений имеется. Вы появились в Самирде за день до штурма. В разгар сражения ваша команда ушла в какой-то данж вместе с одним из зачинщиков мятежа, неким Графом. Вернулись вы оттуда только сегодня. Причем без Графа и его телохранителя, но вместе с его шутом, который вдруг стал членом вашей команды. Двое из вас уровней не потеряли, из чего напрашивается вывод, что экспедиция прошла вполне успешно. А данж сразу же закрылся и, похоже, навсегда. Вам не кажется, что вопросы к вам просто не могли не возникнуть?

Удивленно смотрю на гнома. А ведь прав коротышка. Со стороны все выглядит как-то странно. Эдак, нас еще и в зачинщики всего ивента определят. По групповому чату приходит сообщение от Тарка:

- Артаг, колемся по полной и сдаем логи. Иначе нам такое устроят, "Матросская тишина" раем покажется.

- По большому счету на нас криминала нет, - добавляет Панда. - Не вижу смысла хранить тайну нашей эскапады и взаимоотношений с Графом.

- Вы уже обсудили сложившуюся ситуацию? - Гном, разумеется, понимает, что мы общаемся в чате. - Официально я не представляю ни администрацию игры, ни власти королевства. Но я настоятельно рекомендую вам быть откровенными с представителями нашего ордена.

Нет. Просто так выложить на блюдечке все наши приключения я все же не могу. Я, в конце концов, глава клана или погулять вышел? Милый гномик хочет, чтобы мы поделились информацией? Пусть сначала сам объяснит, почему рядовой мятеж так заинтересовал странный орден, который по его словам

ни с кем не связан и сам по себе.

- Уважаемый мастер...

- Тубис, к вашим услугам.

- Уважаемый мастер Тубис. Я не очень давно нахожусь в игре...

- Мы в курсе. Всего около двух недель, - подчеркивает свою осведомленность гном.

- И я еще не успел забыть лозунги о конфиденциальности перемещений и действий, которые мне рекламировали при входе. Ваша просьба несколько выходит за рамки, обозначенные администрацией. И прежде, чем мы поделимся с вами информацией о нашем квесте, мне бы хотелось прояснить общую картину. Что такого произошло в Самирде, что заставляет вас вести это расследование?

Гном только вежливо улыбается в ответ. Поделиться информацией? Легко. Наверняка умные головы в ордене, а может и где повыше, придумали логичное объяснение все этой нездоровой суеты. Может быть, в этой версии даже будет частичка правды. А может, и нет. Но послушаем мы с интересом.

- Просто была неофициальная просьба герцога присоединиться к его походу, и наш орден заинтересовался произошедшими событиями. А события в Самирде действительно нетипичны для игры из-за своей жестокости и резкого изменения политической ситуации в городе. Внезапное появление проклятых друидов, которых все считали второстепенными сценарными персонажами, резня, устроенная бароном, бессмысленность самого мятежа, не имевшего ни единого шанса на успех. Основной задачей нашего ордена является сохранение духа игры, выраженного в ее девизе "игра, совершенная, как мир". В Самирде произошло нечто, похожее на сбой сценария и мы заинтересованы в любой информации. Даже ваш отказ сообщить мне что-либо, будет для нас одним из кусочков мозаики, которую мы рано или поздно выложим целиком.

В целом даже похоже на правду. То, что творилось в городе после захвата, я краем глаза, видел. Зрелище не для игры с возрастным ограничением двенадцать плюс. И друидов с их зверушками помню. Если это новое слово в игровом сценарии, то меня вполне устраивает старая редакция. Начинаю рассказывать гному о предложении Графа и наших приключениях в данже. Делюсь скринами особо драматичных событий. Гном невозмутим и даже апатичен. Аналитическая машина в теле десятиуровнего персонажа. Скорей всего, какой-то серьезный аналитик из администрации, которому просто некогда и неинтересно качать персонажа. Он решает исключительно глобальные задачи. А вот

почему для решения этих задач недостаточно программистов и внешнего контроля над игрой - это уже следующий вопрос. Осмотрев кольцо великого дилетанта гном вежливо поздравляет с пройденным квестом и встает, явно считая разговор что закончен. Не могу не удержаться еще от одного вопроса:

- Не слишком ли сложная схема: мятеж и штурм города ради одного квестового кольца? Да и как все это смог организовать Граф с несколькими подручными?

- Ну что вы, Артаг! Все гораздо интереснее. И ваш знакомый морлок только воспользовался ситуацией. Мы постараемся распутать весь клубок. А что касается вашей компании, - гном достает из кармана странную безделушку - кристалл, величиной с кулак, оплетенный серебряной и золотой проволокой. - Вам повезло один раз, не исключено, что повезет и еще. Наш орден старается держать такие успешные команды в поле зрения. Полагаю, вы не откажитесь от кристалла прямой связи с орденом. Возможно, вам понадобится помощь, или у вас будет интересная для нас информация. Сотрудничество с орденом бывает очень выгодным, и, поверьте, мы предлагаем его не всем.

Вручив мне стекляшку, гном раскланивается. Уж не знаю, какие он сделал выводы, но мы, кажется, вышли еще на один уровень игры. Секретный премиальный левел? За стеной слышен удаляющийся топот шагов эскорта. С недоумением оглядываюсь на ребят. Что происходит: странный квест или игра развивается уже по каким-то другим, более сложным сценариям?

Выпорхнувшие спустя полчаса после визита гнома из ванной комнаты девушки застали самый разгар концептуального спора об игре и ордене создателей. Ораторствовал Панда, явно обрадовавшийся новым слушательницам.

- Потеря абсолютного контроля над игрой, в которой участвуют миллионы игроков и компьютерных персонажей, в определенном смысле неизбежна. Можно сколько угодно расширять штат программистов и администраторов, но все большая часть управления игрой передается искусственному интеллекту. Тысячи самообучающихся программ, управляющих городами, локациями и даже отдельными персонажами. В какой момент создатели игры утратят контроль? И кто сказал, что это не происходит именно сейчас? И орден это просто попытка влиять на ситуацию на следующем уровне - изнутри.

- Разве не проще отключать те части игры, где что-то пошло не так, переводя игроков на контролируемые локации? - Тарк старается соответствовать уровню дискуссии, даже перестал вставлять в речь свои излюбленные полублатные словечки.

- Фэнтези это вполне гармоничный мир, в котором не

только играют, но и фактически живут сотни тысяч стариков, больных и просто ушедших навсегда в цифру фанатов. Выдергивание из игры целых кусков виртуальности быстро разрушит эту гармонию, что скажется на всех этих людях. Не думаю, что на это когда-нибудь решатся. Правительства всех развитых стран были просто счастливы, получив в свои руки возможность избавиться от огромного числа пенсионеров и инвалидов просто выделив им криокапсулы вместо дорогостоящих пенсионных и реабилитационных программ. Так что Фэнтези это священная корова, которую можно доить, но никак нельзя обижать. Вот и суетится орден, выискивая крайних и исправляя ситуацию.

Город Самирд. Непись.

- Мальчики, - вмешалась Листа, несколько удивленная обсуждаемой темой. - У нас что-то произошло, пока мы мылись?

А вот не надо по два часа в ванне сидеть! Другие тоже хотят. Оставляю Панду объяснять дамам недавние события, проскальзываю в храм чистоты. Вот это да! Огромная медная ванная посреди комнаты, краники в виде драконьих голов, душ, на котором столько регулировок, что от него, пожалуй, можно добиться исполнения оперных арий с помощью воды. Вроде бы понимаешь, что все это лишь бутафория в мире, где бактерии отсутствуют в принципе, а грязь исчезает сама, но рефлексы, полученные еще в прошлой жизни, зовут исполнить бессмысленный ритуал. И плевать мне в ближайшие полчаса на все проблемы нашей вселенной.

Спальню мы тактично уступили Панде и Листе. Спать в реал отправился лишь Тарк, у которого образовались дела в реальности, остальные гнездились по креслам и кушеткам, устраиваясь на короткий трехчасовой сон. Моя попытка отправить в реал Глупуса закончилась форменным скандалом, в котором лепрекорн настаивал на равноправии, на том, что сейчас летние каникулы и что родители на даче. Что ж, современная виртуальная капсула позволяет неделями не выходить из мира грез, поддерживая покинутое тело в идеальной кондиции. У желающих покинуть реальность ради сказки имеется идеальный способ бегства. Выбираюсь подышать воздухом на узкий каменный балкон, нависающий над крохотной площадью перед трактиром. Следом за мной полюбоваться огромной голубой луной, освещающий спящий город, выползает Натар.

- Артаг, ты не замечал ничего странного в поведении Глупуса?

- Глупуса? Кроме того, что он всегда старается вести себя идеально правильно, не считаясь с последствиями? Пожалуй, есть

еще одно наблюдение. Он резко изменился после трех смертей подряд. Как будто впал в детство.

- Из ехидного, склонного к сарказму шута в доброго, восторженного клоуна...

- Вот, вот. Такое впечатление, что с потерей уровней он резко помолодел. Или просто перестал притворяться.

- Я сегодня пообщался с ним. Послушал его рассказ о родном Санкт Петербурге, о доме номер пять по улице Лазо, школе номер пятьдесят три, куда его отдали потому, что это рядом с маминой работой в Горном институте. Тебя ничто не настораживает в моем перечислении?

- Слишком много фактического материала?

- Уловил. Логичная и тщательно проработанная легенда, не имеющая ничего общего с правдой. Я подкинул ему пару контрольных вопросов. Идеальная подготовка, все отскакивает от зубов. Вот только это не пацан, которого папа заставил играть случайно выбранным персонажем. Не бьется на чисто эмоциональном уровне. Наш шут банальный засланный казачок. Я только не пойму, его целью был Граф или все-таки мы?

Внимательно рассматриваю кратеры на заслонившей половину неба Луне. Что-то не так. Не верится мне в шпионские игры против игроков нашего уровня. Да и Глупус... какая-то нестандартная, преувеличенная радость от новой компании, готовность жертвовать собой, ну ладно, своим игровым уровнем, ради только что встреченных людей. Какая-то странная у него программа. Программа?

- Натар, а знаешь в чем дело? Его просто нет.

- Не понял. Кого нет? Глупуса? Исключено. Мы не можем играть несколькими персонажами. Если Глупус есть в игре, значит имеется человек, который играет именно им и никем кроме него.

- А Глупусом никто не играет. Это компьютерная программа. Непись. Сгенерирован не он, а персонаж в реальном мире, которого папа заставил играть лепрекорном.

Натар ошалело смотрит на меня. То, что все неписи "прикидываются" реальными людьми, не секрет. Возможно, что крокодилообразный Замыкающий, от которого мы с таким трудом удрали, мог бы нам поведать о своей квартире в Перми. Но поверить ему было бы сложно. А тут обычный с виду игрок, радующийся новому копью и расстраивающийся из-за потерянных уровней.

- Погоди, это уже слишком, ведь если, - тут Натар надолго замолкает и продолжает уже другим тоном. - А ведь все сходится. Непись. С ума сойти можно с этими играми. И что мы будем

делать с ботом в наших рядах?

- А ничего. Седьмой игрок нам нужен для регистрации клана. А он игрок и неплохой. Пока мы действуем в духе кодекса чести, заложенного в программе, он не ударит нам в спину, как получилось с Графом.

- Мина замедленного действия, которая неизвестно когда сработает.

- Все мы мины. Любой человек по-своему непредсказуем. А в случае с шутом мы знаем его цель - он хочет быть полезным. Нам, Графу или кому-нибудь еще. И знаем грань, за которой он становится опасным - нарушение правил игры. Это больше, чем мы все наши знания друг о друге. Я за то, чтобы он остался как один из членов клана. Просто надо будет сообщить всем остальным. Надеюсь, расистов среди нас нет. Подумаешь, программа...

- Если у него интеллект зависит от текущего уровня, как бы нам не пришлось нянчиться с младенцем, - хмыкает вдруг Натар. - Надо будет постараться, чтобы его еще разок не убили. Занятный у нас получается клан...

Город Самирд.

Еще в прошлой жизни терпеть не мог дни, посвященные хозяйственным делам. Сбегать по магазинам, пройти по всем конторам, затрудняющим жизнь нормальному человеку. Лучше уж вбивать основы литературы в головы юных дарований. Или сражаться с чудовищами. По счастью, я уже стал чем-то вроде начальника. Так что по магазинам побежит Натар. Кому, как не кузнецу продавать трофейные клинки. В банк отправится Панда и, разумеется, примкнувшая к нему Листа. Несчастный старикан! Она всерьез взялась за него! Тисса пусть сидит в наших аппартаментах. Забрала несколько клинков, предназначенных для продажи, и теперь улучшает их вязью странных значков. Я тоже попытался навесить на все трофеи свой *поцелуй мороза*, но результатом был только временный баф. За все время, пока я вожусь с этим умением, я сумел добиться постоянного эффекта только два раза. В первый на старой шашке Тарка, а во второй даже не знаю, где и когда. Дело в том, что я не жадничаю, бафаю всех подряд, лишь бы развить умение. Вот и заметил как-то, что умение продолжает качаться даже после того, как баф уже должен был давно слететь. Повезло кому-то. Получил на шару зачарованный клинок. Пусть умение развито всего на плюс пять, но многие фанаты, вместо того, чтобы учиться правильно владеть оружием, добиваются максимальных бонусов на снаряжении, не брезгуя даже дополнительной единичкой к урону. Надо всерьез браться за изучение своей профессии. Расписанное Тиссой и

зачарованное мной оружие будет вдвое дороже обычного. Но сегодня не получится. Отправляемся с Глупусом магистрат, будем искать подходящий дом на продажу. Для регистрации клана необходимо быть собственником недвижимости в городе. Остается надеяться, что недвижимость в результате гражданской смуты подешевела.

Проходя через общий зал, вижу бездомного трактирщика. Неудобно получилось, воспользовались ошибкой, выгнали человека, пардон, тролля из дому. Герцог с войском плотно обосновался в городе, свободные комнаты в таверне появятся нескоро. Стоп, мелькает мысль. Так ведь передо мною существо, не меньше нас заинтересованное, чтобы мы нашли свой собственный угол как можно скорее. Кому знать о недвижимости в городе, как не трактирщику, живущему на перекрестье всех сплетен! Озадачиваю тролля просьбой подыскать нам какой-нибудь приличный дом. Пузан на секунду зависает и уверяет, что уже вечером осчастливит нас обзором недвижимости по всему городу.

После посещения магистрата я понял, что трактирщик остается нашей единственной надеждой найти приличное жилье. Вот почему все персонажи Фэнтези, отыгрывающие роли чиновников, такие гнусные? Ну ладно игроки, столкнувшиеся со "слугами народа" в реальности и теперь желающие отомстить всему миру за былые обиды, став еще более упертыми бюрократами. Но неписи-то какого черта выделываются? Короче, в мэрии был дурдом и Гоморра. Хорошо еще, что основные функции переговорщика взял на себя неунывающий Глупус, носившийся из кабинета в кабинет, с проворством и любопытством щенка лабрадора, попавшего в новую псарню. В результате мы выяснили, что процедура оформления клана проста до безобразия. Покупаешь дом и просто делаешь заявление магистрате. Даже ни единой бумажки писать не надо! Но вместо того, чтобы сказать нам это прямо, нас посылали из кабинета в кабинет, пока я не пообещал, что отдельных товарищей мы будем поджидать за городом всем кланом. По поводу квартир, выставленных на продажу, нам предложили явиться завтра во второй половине дня, когда на работу выйдет некто, кто сейчас отдыхает в реале. Интересно, сколько времени осталось до появления в игре риэлтеров? А что, хлебное место. Разве что навар будет не таким серьезным, как в реальности. Цены на нарисованные дома все-таки ниже, чем там, на воле.

Беженцев я увидел, как только мы вышли на площадь перед таверной. Толпу возглавлял наш старый знакомый хозяин гостиницы. С ошалелым видом и каким-то окороком наперевес он

несся подальше от своего родного гнезда. Следом бежали посетители обеденного зала, повара и постояльцы. В нестройных рядах беглецов я увидел Тарка и что-то сердито ему выговаривающую Тиссу. От сердца сразу отлегло. Спаслись. А, кстати, от чего? Кто-то выпустил посреди постоялого двора крутого монстра? Или все же Тарк что-то отчудил? Оказалось, что Тарк. По его словам, вернувшись из реала он занялся прокачкой любимой профессии.

- Арт, клянусь! Примитивная смесь! Все школяры-алхимики ее на раз делают. Кто же знал, что ее разогревать осторожно надо. Я ж самоучка. А еще усиление профессии, с которым мне змея удружила. Ну а когда хлопнуло, я не глядя что-то плеснул, чтобы огонь затушить. Вспыхнуло еще ярче. Потом началось. Потушить не успели. Держаться долго будет. Хорошо, удрать успели...

Действительно, хорошо. Никогда не дышал в реале фосгеном или ипритом. Как-то не довелось. Но легкий голубоватый туман, созданный Тарком, вырывавшийся из открытых дверей таверны и вонял так, что сразу стало ясно, боевые отравляющие вещества планеты Земля просто детская шалость по сравнению с шедевром нашего штатного алхимика. А еще хорошо, что разбойник по совместительству штатный дипломат клана. Судя по выражению лица тролля, решительного направлявшегося к нам, ему предстоят нелегкие переговоры с разгневанным владельцем гостиницы.

- Вы охренели?

Кажется, я это уже слышал. Ну почему нами все всегда недовольны? От енотов до мирных горожан? Хотя, на этот раз косяк действительно имеет место быть. Вон, уже народ из соседних домов на улицу потянулся. И это при заложенных игрой десяти процентах чувствительности носа. Что же это за термоядерная смесь? А тролль явно берет реванш за свой отобранный пентхаус. Услышав сумму предполагаемых убытков отельера, Тарк начал задыхаться на свежем воздухе. Прекратив сверлить разбойника гневным взглядом, задумалась Тисса. Может какое-нибудь из ее природных умений позволит очистить воздух? Мы с Глупусом явно вне игры. Может быть, в реальности фокусники и разбираются в химии, но я в этом стаде явно паршивая овца. Могу разве что цвет дыма поменять. Но вряд ли от розового тумана задыхаться будет приятнее. Тисса тем временем создает прямо на мостовой какой-то зеленый кустик, который начинает активно расти.

- Это "Цветы гармонии", - поясняет фея, указывая на небольшие желтые соцветия, густо покрывшие вымахавший выше нашего роста куст. - Используются против отравы. Как антидот.

Но они слабые, я их не качала. А ведь надо пробраться в нашу комнату и затушить всю эту гадость.

Тарк срывает несколько цветков и пытается вставить их себе в нос. Делает несколько шагов по направлению к отелю. Но тут же возвращается с посиневшим лицом.

- Фигня какая-то, - комментирует он возмущенно. - Самое обидное, что это даже не отрава! На здоровье дым никак не влияет.

- Ага, не влияет, - вскипает тролль. - Только дышать невозможно. Я буду жаловаться герцогу!

Прикидываю шансы добраться до нашей комнаты на задержке дыхания. Четвертый этаж. Нереально. Тролль за нашими спинами что-то экспрессивно объясняет городской страже. Вот это уже совсем нехорошо. Герцогу явно не нужны новые неприятности и химическая атака в центре города вряд ли ему понравится. Отрываю веточку от кустика и направляюсь в таверну. Зря что ли меня королева змей кусала? Она божилась. что яд на меня больше не подействует. Вот сейчас и проверим. Вроде и впрямь не действует. Но воняет как дюжина дохлых скунсов в парфюмерной лавке после прорыва канализации. Сделав еще пару вздохов, разворачиваюсь обратно. Купим клану дом, место нашему алхимику отведем в самом дальнем подвале. Слишком талантлив, может плохо кончить.

- Артаг, - Тисса лихорадочно шарит в своей сумке. - Я вспомнила! У меня вот что есть! Мне еще в Кароне подарили! Может, сработает?

Смотрю на пробирку в руке девушки. "*Малое зелье ныряльщика*". Увы, не поможет. Насколько я помню, зелье подводного дыхания просто позволяет дышать под водой. Или поможет? Ныряльщик, он ведь просто задерживает дыхание... тут ведь не сказано, что зелье позволяет дышать под водой. Проклятая безграмотность! В очередной раз даю себе слово взяться за изучение мануалов по миру Фэнтези, как только так сразу. Сейчас пока не до теории. Выпиваю содержимое склянки и бодрым шагом направляюсь в таверну, стараясь не думать о том, что со мной будет, если вдруг появится непреодолимое желание слегка подышать.

Когда я избавился от чадящего источника вони, пригодный для дыхания воздух начал возвращаться в таверну вместе со всеми ее постояльцами. Вернулся и возмущенный хозяин, с ходу потребовавший, чтобы мы выметались на улицу. Тарк, пришедший в себя после фиаско на поприще алхимии, вполне профессионально взял тролля в оборот, что-то доказывая ему и стражникам. Но лейтенант стражи не стал слушать его

аргументы. Он тоже успел пару раз вдохнуть творение алхимика, и не был настроен на конструктивный диалог. Нас изгоняли из пентхауза. Трактирщик согласился предоставить нам еще одну ночь в роскоши, после чего мы переходили в разряд бомжей. А бомжевать в Самирде некомфортно. Здесь и без нас тесно. Это не светлый Карон, где всегда есть возможность найти скверик, в котором можно растянуться на травке. В конце переговоров напомнил трактирщику про его обещание подыскать нам подходящую крышу. Тролль слегка нахмурился и выложил не самую приятную информацию.

- Тут, парень, видишь какое дело. Герцог, кажется, собирается нового барона нам в город посадить. А новый барон, это новая дружина, дворня да прислуга. И всем надо жить где-нибудь. Придерживает сейчас народ свои домишки, не продает. Никто не хочет упустить свой шанс, когда все эти прихлебатели расселяться будут. Не нашел я пока ничего.

А вот это уже совсем нехорошо. Городской портал все еще закрыт, телепортироваться в другой город не получится. А путешествовать пешком по дорогам, заселенными монстрами уровня двадцать плюс нам сейчас нежелательно, все-таки команда наша в уровнях здорово просела.

Город Самирд. Квест.

- А может, попробуете сходить в Белую усадьбу? Вы ребята тертые, вон какую за два дня сумели себе амуницию справить. У вас получится, не смотрите, что за пять лет никто не сумел...

Тут мы с Тарком навострили уши. Ни про какую усадьбу мы не слыхали, но судя по интонациям трактирщика, наклевывался какой-то квест. Настораживали только слова про пять лет. Столько квесты не живут. Их либо проходят, либо по-тихому закрывают, чтобы не травмировать дух игроков неудачами и не держать в игре бесполезные локации. Но этот квест не закрыли. По словам тролля, исключительно из эстетических соображений.

- В верхнем городе, неподалеку от дворца барона. Единственное в городе здание из белого камня. Красивое. Но купец, что его построил, что-то не поделил с ментальным магом девяносто восьмого уровня, который однажды заглянул в Самирд. В общем, история темная. Маг исчез, купец сгинул, а усадьба стоит, вот только войти за раз вовнутрь может один игрок до пятидесятого уровня. Или два игрока, до пятидесятого уровня в сумме, или три. Может даже и четыре, никто не пробовал. Просто сумма уровней не может превышать пятьдесят. Так вот заходят они, а потом на точке возрождения даже рассказать не могут, что там внутри. Хорошо менталист поработал. Еще старый барон указ издал, кто нечисть в усадьбе победит, тому она и достанется. В

смысле усадьба, не нечисть. Многие пытались.

- И ты нас туда на смерть посылаешь? - Усмехнулся Тарк. - Не любишь ты своих постояльцев.

- Тебя точно не люблю, - кивнул Тролль. - Ни разу. А что ты волнуешься? Тебе туда даже заходить не понадобиться. Навоняешь у входа, все монстры сами убегут.

Город Самирд. Белая усадьба.

- Я считаю, что без разведки соваться в усадьбу нельзя!

- И что нам даст разведчик, который не будет помнить, что с ним случилось?

- Если Тисса навесит на меня...

Короче, не обед, а штабные игры. Все рвутся в загадочную усадьбу. Предложено пять различных конфигураций группы захвата. Точнее, пять кандидатур в помощь нам с Натаром. То, что нам двоим надо идти обязательно, по счастью, очевидно для всех. Без танка в таинственном доме не обойтись, а без моего критического удара в критической ситуации можно попасть в критическое положение. Да и уровни у нас максимальные в нашей команде. В оставшиеся двадцать входных очков вместится только один человек. Глупус, правда, уже предложил убиться по-быстрому и скинуть уровни, но подобная декадентская идея была отвергнута без дискуссий. Обсуждаются следующие варианты: добавить урона (Листа), добавить разведки (Тарк), добавить ударной мощи (Панда), лечения (Тисса), и "я тоже хочу" (Глупус). Переглядываюсь с Натаром. Хорошая у нас команда, гармоничная, хотя и странная на первый взгляд. Но если выбирать кого-то одного в помощь нам двоим, то лучший кандидат все же Тисса. Урон и мы и сами можем нанести, мало не покажется, а вот лечиться и снимать дебафы зельями плохая идея. Все эти склянки имеют неприятное свойство заканчиваться в самый нужный момент. Так что идем своим первым, испытанным составом. Но прежде еще одно дело. Даю Глупусу поручение, сбегать еще раз в магистрат, уточнить, не отменили ли указ барона о "Белой усадьбе" и попытаться раздобыть чертежи самого дома. Шут вприпрыжку убегает общаться с бюрократами, а я пользуюсь его отсутствием, чтобы сообщить остальным, что в нашем клане будет играть непись. Реакция соклановцев меня несколько озадачила. Нет, то, что со стороны Панды будет только чисто академический интерес, а со стороны Тарка никакого особого интереса не будет, я догадывался. Удивили наши дамы. Узнав, что Глупус является программой, девушки... пожалели его. Для них этот кусок программы в недрах компьютера остался живым человеком, только без детства и без родителей. Эдакий цифровой Маугли. И от нас потребовали не обижать, относиться

по-доброму и ни при каких обстоятельствах не раскрывать ему тайну его личности. Последняя мысль страшно заинтересовала Панду, который посчитал, что подобный эксперимент может быть весьма познавательным. Огреб профессор по полной. И от феи, и от чародейки. Обвинение в расизме заставило леопарда банально поджать хвост. Так что все мы дали торжественную клятву никогда не рассказывать Глупусу, что он это не он и начали готовиться к визиту в Белый дом.

Не знаю, какая муха укусила художника, нарисовавшего это чудо, но получилось настолько странно, что аж дух захватывало. Весь Самирд это, по сути, один огромный замок, выложенный из черного камня. И когда вдруг в самом сердце города видишь изящное здание из белого мрамора, весь этот контраст кажется настолько гармоничным, что хочется просто стоять и любоваться творением создателей игры. А вот внутрь идти совсем не хочется. Что-то предчувствия у меня нехорошие. Как уже повелось в клане, группа поддержки делится с нами бижутерией, зельями и советами. Даже Глупус пытается вручить нам свое заветное кольцо удачи. Не берем, некуда. Зато получаю от Тарка его колечко - прибор ночного видения. Кто его знает, может опасность придет из скрыта.

Ворота усадьбы обильно украшены резьбой. Долго рассматриваю их, удивленный необычайной белизной материала. С ума сойти! Да ведь это кость! Похоже на слоновые бивни, но не круглые, а разрезанные на прямоугольные пластины. Здоровенные такие пластины. У покойного слона бивни были сантиметров пятьдесят в диаметре. Разработчиков игры иногда явно заносит. Вокруг нас начинает собираться толпа. Поход в Белую усадьбу явление неординарное. Старожилы начинают делиться воспоминаниями о маге пятидесятого уровня, двух разбойниках двадцать пятого... финал их рассказов несколько однообразен. Ушлые ребята начинают принимать ставки. Наши шансы котируются невысоко. Пора идти. Тисса накладывает бафы, и мы осторожно заходим. Глупуса, попытавшегося, было заглянуть в небольшой дворик перед домом, основательно приложило чем-то невидимым. Ибо нефиг. Превышение лимита уровней. Но нам уже не до провожающих. Порядок движения стандартный. Я впереди, Натар метрах в семи сзади. В случае опасности уйду под прикрытие его щита своим фирменным прыжком. Тихо. Похоже, все двадцать лет поселившаяся тут нечисть хорошо приглядывала за своей недвижимостью. Отсутствует аура покинутого жилья, которая неизбежно накрывает дома, оставшиеся бесхозными. Чистые белые стены, сияющие, вымытые окна. Ни сора, ни следов смерти наших

предшественников. Даже клумбы у входа выглядят ухоженными. Хочу здесь жить! Приятное место.

Осторожно открываю дверь. Большая светлая зала, залитая солнцем из двух ярусов окон. И опять никого. Это начинает напрягать. Заметил уже, когда с первой минуты на тебя набрасывается толпа монстров, шансов выжить больше, чем в таких вот опустевших локациях, населенных каким-нибудь одиноким чудовищем запредельного уровня. Оглядываемся по сторонам. Снова отгоняю мысль - красиво нарисовано, настоящий светлый дворец в темном городе. Пока не до красот. Нас сейчас убивать будут. Просто не ждали. Вот сейчас оденут парадные доспехи и пожалуют. Никого. Только откуда-то со второго этажа раздается смех. Веселый такой, задорный. Так не смеются над кем-то. Даже над нахальными пришельцами пятнадцатого уровня. Так смеются от радости. Короче, это именно те звуки, которые я меньше всего ожидал услышать в доме, порабощенном злом. Удивленно переглядываюсь с Натаром. Он явно слышит тоже самое. Из-за спины шепот Тиссы: "Это ребенок". А ведь верно. Смех детский. Тут уж я совсем впадаю в ступор. К детям в игре отношение особое. В реальном мире с рождаемостью в последние годы совсем плохо стало, вот и рекламируют везде, где только можно, многодетные счастливые семьи. Бегают по Фэнтези эльфята, троллята, гномята и прочая мелочь. Маленьких зомбаков или скелетиков никто не встречал. Потому что обидеть в игре ребенка грех абсолютно смертный, штрафы персонажу такие, что проще его сразу списать и качать нового. А нам что, ребенка в противники подсовывают?

Белоснежная лестница на второй этаж. Неужели тоже костяная? Так и есть. Вот сейчас разберемся с одним весельчаком, и пусть нам завидуют все миллионеры реального мира. Им столько слоновой кости вовек не добыть. Небольшая уютная комнатка. Детская. Всюду разбросаны игрушки. Фигурки принцесс и рыцарей, эльфов и единорогов. Повелительница всего этого великолепия, девочка лет пяти радостно смотрит на нас с небольшого низенького диванчика.

Город Самирд. Хозяйка усадьбы.

- Ой! У нас гости, - голос у девочки... нормальный детский голос пятилетнего ребенка. Ни скрытой угрозы, ни зловещих интонаций. Мы случайно адресом не ошиблись? Вполне приличный дом. А мы с клинками наголо...

- Я вас познакомлю со своими куклами. Вот это Эгмонт. Он рыцарь. - Девочка наклоняется и ставит куклу на пол. Помогает той сделать шаг в нашем направлении. Второй шаг кукла делает уже сама. Что-то странное происходит с комнатой и

направляющимся к нам рыцарем. Он идет к нам, удаляется от дивана, но... не приближается. До него все также шагов десять. Комната расширяется, растет. Растет и Эгмонт. Вот он уже нам по пояс. Вот вровень. Наконец к нам подходит закованный в доспехи здоровенный рыцарь тридцатого уровня и не пытаясь даже представиться заносит над Натаром двуручный меч. Какие милые игрушки у девчушки...

Разница в пятнадцать уровней для Фэнтези очень много. Но нас трое и тактика боя с подобными Эгмонтами уже отработана до автоматизма. Первый удар принимает на щит Натар, бьет кистенем по противнику. Пора. Внезапный прыжок. Кварт. Да здравствуют условности игры! Бью костяной иглой по стальным доспехам и пробиваю. Что знают компьютерщики о сопромате? Рыцарь попался ушлый. Агриться полностью на Натара не хочет. Срывается на меня почти после каждого крита. Но это помогает ему мало. Двуручный меч не лучшее оружие, чтобы отмахиваться им от противника с перекачанной ловкостью. Тисса периодически подлечивает нордлинка и дело быстро идет к развязке.

- Это Титар, он принц эльфов, - знакомит нас ребенок.

Эльф уже тридцать первого уровня, два кривых эльфийских тесака и запредельная скорость удара. За ним следует принцесса людей магичка Пикия тридцать второго, враждебные воздух и вода. Затем Чоп, тролль тридцать третьего, очень большая дубина и здоровье как у трех слонов. С тоской оглядываю комнату. Вот какого черта надо было дарить ребенку столько кукол? У нее запаса хватит и для знакомства сотого уровня. В очередной раз прикидываю расстояние до дивана. Прыжок, удар. Много ли надо ребенку? Нет. Волюнтаризм не наш метод. За обиженного ребенка нас игровая механика в лоскуты порвет.

Друид Трапатулис нас чуть не угробил. Пока он насылал на нас какие-то лесные проклятья, Тисса отлично справлялась с защитой. Но когда старикан обернулся медведем и тупо попер на Натара, нам пришлось туговато. Кто же знал, что этот гризли умеет так ловко отмахиваться лапой? Идеальный "бэкфист". Валяюсь у стены, здоровья тридцать процентов и дебаф "оглушение". Друид метелит Натара, но Тисса не спешит на помощь ни ему, ни мне. Фея стоит у дивана и что-то сурово выговаривает виновнице переполоха. Ребенок сначала недовольно поджимает губы, потом робко улыбается словам Тиссы, потом друид теряет интерес к нам, поворачивается к дивану и возвращается, постепенно уменьшаясь до размеров милой матерчатой куклы. Тисса поворачивается к нам.

- Это Мислима. Она дочь уважаемого купца Гроста, хозяина дома. Но он куда-то ушел, и Мислима осталась одна. Она так

обрадовалась нам, что захотела поиграть. - Пока Тисса выкладывает нам весь этот бред, с девочкой происходят странные метаморфозы. Ее кожа и одежда стремительно темнеют, становятся похожими на черные камни Самирда. Когда фея снова оборачивается к дивану, перед ней уже сидит неподвижная статуя девочки. Ее игры наконец-то закончились.

- Понимаете, - вздыхает Тисса, проводя рукой по каменной голове. - Я вспомнила нашего Глупуса. Он программа и он... человек. Просто надо было поговорить.

- Да мы даже "здрасьте" сказать не успели...

- Вот и остальные, кто был здесь до нас, не успевали. Идеальная ловушка - удар по ребенку и ты на респауне лишенный памяти.

- А это все? - С подозрением оглядывается по сторонам Натар. - Папаше ее с нами поиграть не захочется?

- Девочка сказала, что она здесь одна, - пожимает плечами фея. - Мы всё можем проверить. Давайте выйдем из комнаты.

Переглядываемся с Натаром и дружно поворачиваем на выход. Не понимаю, в чем прикол. Как только Тисса закрывает за собой дверь, стена на мгновение покрывается рябью, и всякие следы входа в детскую комнату пропадают.

- Значит, все, - подводит итог нордлинк.

Тисса хорошо сообразила. Если бы квест не был закончен, вход в комнату бы не исчез. Локация изменяется только по окончанию игрового события. Мы справились.

Город Самирд. Усадьба нового клана.

У меня теперь собственный кабинет с огромным дубовым столом и мраморным камином. Наследство славного купца Гроста, так неудачно поцапавшегося с ментальным магом. И спальня в стиле ампир. А может и не ампир. Ни фига не смыслю в евроремонте. Но я бы обозвал это именно так. Собственно, без своего угла никто не остался и свободных комнат в доме еще штук восемь. Здание изнутри кажется еще большим, чем снаружи. А может, так оно и есть. В игре и не такое случается. Ошалевший от подобной роскоши Тарк заявил, что выходить в реал ему больше совсем не хочется. Никогда еще у него не было отдельного кабинета. Зря он это сказал. Не оценили и кабинет отобрали. Обиженный алхимик отправился исследовать подвалы на предмет основать лабораторию в безопасном месте.

Я надеялся было, что камин в комнате зажигается щелчком пальцев или выпускается из тайной норы какая-нибудь огненная саламандра. Ничего подобного. Реализм и бессмысленный натурализм: тащи дрова и щелкай огнивом. Черт с ним. Обойдусь. Да и зачем мне этот кабинет? Заниматься наложением

зачарований? А что, можно будет попробовать, только забрать у Глупуса кристалл с душей мерцающего варана. Хотя стоп. Кристалл штука недешевая. Да и варан был довольно крутой скотиной. Надо потренироваться на ком-нибудь попроще. А для начала почитать мануалы. И вообще, кто давал себе зарок учится, учиться и еще пятьдесят раз учиться? В блокноте путешественника, выдаваемом каждому игроку по умолчанию, содержаться только основные сведения по игре. В принципе, даже по этому мануалу можно обучиться любой профессии. Но обучаться таким образом долго и навыки наверняка получатся в меру кривыми. Надо посетить местную библиотеку или найти учителя. Второй вариант дороже, но эффективнее.

- Артаг, тут в ворота кто-то стучит! - Доносится из окна. Неугомонный Глупус уже исследует двор. Молодец, услышал посетителей. Делаю очередную зарубку на память - надо будет нанять дворецкого. А также консьержку, прислугу и кого-нибудь еще, кого положено, раз уж мы вдруг стали очень богатым кланом с шикарной штаб-квартирой.

- Будь добр, узнай, кто и впусти, если гости серьезные.

Гость оказался более, чем серьезным. Четверо огров, закованных в одинаковые черненные доспехи, сопровождали высшего эльфа, разряженного в бархат и золото. Сей попугай оказался порученцем самого герцога. Наша слава растет. Правитель пожелал лично познакомиться с героями, прошедшими самый старый квест в городе. Аудиенция назначена на завтра, и порученец прибыл согласовать время. Забавная игровая условность. Местные герцоги и короли не приказывают явиться срочно или к такому-то времени. Игрок не должен пролетать мимо ивента, в случае, если занят в реале. Так что пришлось спросить у Натара, уточнить график герцога и договориться на полдень. Отлично. Как раз успею с утра заскочить в магистрат, оформить и недвижимость и клан. Надо будет только Глупуса с собой взять. У него просто иммунитет к заморочкам чиновников, надо пользоваться.

Никуда я утром не попал. Пришлось принимать посетителей, жаждущих пообщаться с новыми жильцами Белого дома. Все визитеры делились на две части. Одни хотели осчастливить нас, купив усадьбу по бросовой цене под предлогом: "А зачем вам оно?". Другие даже денег не предлагали. Усадьбу предлагалось отдать просто так. В качестве вступительного взноса в их самый лучший в игре клан. Я по природе очень доверчивый человек. Но такое количество честных глаз вызывало легкую аллергию. Все кончилось тем, что я повесил прием посетителей на единственного персонажа, заинтересовавшимся

общением с подобными гостями. Глупус был в восторге от возможности быть полезным, а я начал собираться на прием к герцогу, предупредив шута, чтобы не вздумал ничего продавать или покупать у этой электронной версии сетевых торговцев.

Город Самирд. Аудиенция.

Дворец барона, где нас ждало местное начальство, явно гораздо больше Белой усадьбы, но, на мой взгляд, выглядит явно попроще, чем наше изящное жилье. Вездесущий черный камень и стилизация под раннее средневековье. Голые стены, освещаемые чадящими факелами, грубая угловатая мебель, из украшений только рыцарские доспехи по углам. Не особо приглядывался, возможно, с рыцарями внутри. Герцог сильно выбивается из этой простецкой атмосферы в стиле магазина ИКЕЯ. Высший эльф. Запредельный двести двадцатый уровень. Породистое и какое-то нарочито умное лицо. Восседает на резном троне, резко контрастирующем с прочей мебелью. Они что, этот табурет с собой из столицы приперли? Ведь беглый барон явно не был поклонником изящных форм. Свита, столпившаяся у трона, поражала разнообразием цветов и обилием позолоты. А вот уровни, по сравнению с герцогским, так себе. Никого прокачанного за сотню уровней я не заметил. Правитель, похоже, не хочет рисковать, дожидаясь удара в спину. Чем ниже уровень придворных, тем спокойнее спишь. Ладно, это его проблемы. Судя по физиономиям, большинству придворных лизоблюдов и пятидесятого уровня много. Лица людей, заточенных под общение с начальством. Аристократы, блин, духа. Хотя, вон тот солидного вида представитель человеческого племени явно не из массовки. Класс рыцарь. Скромный тридцатый уровень и стратегически верная позиция у правого уха герцога. У левого уха расположился наш старый знакомый - представитель ордена Созидателей Тубис. Все тот же десятый уровень и не слишком впечатляющая серая хламида мага-менталиста. Но этот коротышка чувствует себя вполне уверенно в толпе придворных. Вернее, он их просто не замечает. Ждет новую информацию для анализа. А на окружающее великолепие ему просто плевать.

- Его светлость рад видеть доблестных воителей, сумевших освободить из-под власти тьмы подлинную жемчужину Самирда - Белую усадьбу, - на одном дыхании отчеканивает одетый в полосатый желто-зеленый костюм гоблин, похоже мажордом или как там называется конферансье при герцоге. - Назовите ваши имена. Они будут занесены на стену славы во дворце его светлости.

Во как! Может еще и какое-нибудь почетное звание присвоят? Называемся, герцог кивком подзывает нас поближе.

Рассказываем о схватке в Белом доме. Расспрашивает нас, в основном, рыцарь, что стоит справа от герцога. Пару вопросов задает Тубис. Герцогу, похоже, на нас глубоко плевать, но как истинный, хорошо запрограммированный правитель, он сидит с умным видом на троне и даже в конце интересуется, кто мы, собственно такие, с какого района пацаны...

- Свободные граждане? Вы даже не состоите в клане? - Удивляется он.

- Сейчас, когда у нас появилась недвижимость, Белая усадьба, мы планируем зарегистрировать собственный клан, - сразу ставлю точки над "и". Мы освободили и усадьба наша. Не успел указ барона отменить - можешь кусать локти. Квестовый приз не отобрать, будь ты хоть трижды герцог.

- Это хорошо. Я рад, что в государстве появится еще один боевой клан, - усмехается герцог. Он меня понял и, кажется, не в претензии. - А учитывая, что после мятежа в провинции осталось не так много крепких рук, я надеюсь, вы не откажетесь выполнить ряд поручений нового барона Самирда. - Герцог кивает на стоящего справа рыцаря. Так вот, что это за тип! Удачно мы зашли. Если новоиспеченному барону нужны люди для поручений, нам не придется бегать по окрестностям в поисках квестов. Начальство обеспечит.

- Как будет называться новый клан? - ставит меня в тупик неожиданным вопросом Тубис. Мы даже как-то не обсуждали этот очень важный с точки зрения большинства игроков Фэнтези вопрос. Наличие звучного и экзотического названия почему-то считается обязательным. Неужели такая ерунда волнует и его?

- Если вы еще не сделали выбор, - продолжает гном. - Имейте ввиду, что я, как представитель ордена, официально разрешаю использовать в названии клана слово "Созидатели". Эта привилегия даруется только тем кланам, которые заинтересовали орден.

Вот тут в глазах герцога впервые зажегся интерес. Какая-то высокая политика? Интересно. Среди названий кланов, мелькавших в новостных листках, вывешиваемых на досках объявлений магистрата, мне иногда приходилось видеть различных Созидателей. Оказывается это все сателлиты ордена. А ведь неплохой подарок нам на новоселье. Желающих проверить, что за выскочки обосновались в Белой усадьбе, явно поубавится. Странно, на лице Натара мелькнуло какое-то кислое выражение. В щедром подарке гнома имеется второе дно, о котором я просто не догадываюсь? Не исключено. Кстати, кажется, заинтересовался не только герцог. Ловлю на себе несколько тяжелых взглядов из толпы придворных. Нехороших взглядов. Да тут, похоже, тот еще

гадюшник, прикрытый разноцветными шелками и низкими уровнями.

Город Самирд. Клан созидателей вероятностей.

Дом, милый дом. Только теперь, когда в виртуальном мире появился уголок, куда можно вернуться после очередного рабочего дня, наполненного рутинными схватками, убийствами и смертями, я почувствовал себя окончательно обосновавшимся в Фэнтези. Клан мы назвали "Созидатели вероятностей". Самое скромное название из тех, которые в невероятном количестве генерировал на совете клана Глупус. Надо срочно поднимать его по уровням. Впавший в детство шут порой напрягает.

В Белой усадьбе теперь благолепие и порядок. Добился я этого довольно простым маневром - учредив должность коменданта и назначив на нее Листу, оказавшуюся весьма хозяйственной дамой. На следующий же день в доме появилась масса прислуги и даже несколько весьма ценных работников. Натар и Тарк получили себе в подчинение помощников, так что на заднем дворе у нас работает кузня, а где-то в подвале - лаборатория. Я туда еще не спускался. Был занят административными вопросами. Кто бы мог подумать, что в игре, в компьютерной, черт ее побери, игре, где всегда есть возможность просмотреть логи, и где простое обещание заменяет письменный договор, столько волокиты связанной с приобретением нарисованного дома? Чиновники вцепились в нас словно клещи: определение налога, утверждение чертежей строений (ну зачем им это!) и даже согласование графиков работы всего нанятого персонала. Эти борцы за трудовые права неписей упорно делали вид, что все персонажи, нанятые нами на бирже труда, являются игроками и поэтому имеют право работать столько, сколько захотят! Такое впечатление, что все бюрократы мира сговорились и переселились в Фэнтези, чтобы создать свой бюрократический рай. Проклял момент, когда согласился стать главой клана и напустил на магистрат Глупуса. Он компьютерный, у него нервов нет.

Приятное открытие - в доме есть своя библиотека. Разумеется, каких-то сокровенных знаний в ней не содержится, но наконец-то появилась возможность систематизировать свои знания об игре. Вопросов накопилось много. Главный - что делать дальше? Есть клан. Довольно успешный клан по меркам большинства игроков Фэнтези - в меру обеспеченный экипировкой и финансами. Имеется сыгранная команда неплохих игроков. Живи и радуйся! Но где-то на горизонте маячит город колдунов Карн. Локация игроков двухсотого уровня и выше. И раз я дал Тарку слово, что пойду с ним до конца, надо искать тот

путь, который нашли немногие - путь наверх по уровням игры.

Когда-то, когда Фэнтези только открывала свои компьютерные ландшафты перед восхищенными игроками, тысячи игровых фанатов ринулись осваивать новый мир. Они были первыми, они оттачивали навыки и приобретали умения, находили наилучшие способы прокачки и самые грамотные схемы развития персонажей. Именно фанаты, прошедшие трудный путь бесчисленных попыток, неудач и побед, в итоге обосновались в топовых локациях. Многие из них фактически перебрались жить под цифровые небеса. В городе Карн обитают персонажи, опередившие нас на пять игровых лет. Желающие присоединиться к этой элите виртуального мира нанимают себе целые команды специалистов, отвечающих за развитие персонажа клиента, покупают эпическую и раритетную экипировку. Все это стоит баснословных денег. В игру вкладываются целые состояния. Казалось бы, в этом нет особого смысла, даже в начальных локациях можно играть и даже жить с большим комфортом. Но люди тщеславны, они хотят входить в круг лучших. У клана "Созидатели вероятностей" нет миллионов, на которые можно было бы прокачать клан. Нам доступны только ресурсы самой игры. Так что надо учиться эти ресурсы использовать.

Город Самирд. Библия некромантов.

Мои невеселые размышления прервал Панда, ввалившийся в библиотеку с загадочной улыбкой на лице.

- Руководство занято стратегическим планированием?

- Что-то вроде того. У тебя есть свободная минута? Хотелось бы посоветоваться.

- Разумеется. Только сначала просмотри вот эту книжицу.

- Что это? - Беру в руки здоровенный том в черном кожаном переплете. Кровавые буквы названия. Причем кровавые, не в смысле красные. На обложке сочилось каплями вполне натуральной сукровицы название: "Библия некромантов".

- Полагаю, это причина, по которой заезжий некромант не поладил с предыдущим хозяином усадьбы. Решил сегодня потренировать свой навык поиска кладов. Прошелся по дому, нашел кучу всякой мелочи. Ничего особо ценного, разве что брошь алхимика плюс пятнадцать, отдал уже Тарку. А вот эту книгу практически случайно обнаружил как раз когда от него выходил. Тайник в стене. Очень хороший тайник, заговоренный. Если бы не отблеск истинного пламени из лаборатории, прошел бы мимо. Макулатуру так прятать не будут.

- Если ее открыть, нечисть со всех углов не полезет?

- Не полезет. Я проверил. Сначала открыл, а потом тоже об этом подумал. Но обошлось. Отдаем Глупусу?

- А для чего она собственно? - Безуспешно пробую зайти на интерфейс книги и просмотреть бонусы, получаемые владельцем. Окно заблокировано. Некоторые редкие предметы раскрывают свойства только тем, для кого предназначены. - Список рецептов из печени праведников?

- Либо специализированный предмет экипировки только для класса некромантов, который дает бонусы только этой профе, либо реликвия некромантов. Подобные реликвии созданы для каждой боевой профессии, - продолжил Панда, видя, что я не понял его объяснения. - Когда ты изучил всё, чему учат мастера, ты можешь продвинуться дальше, если тебе в руки попадет подобный легендарный артефакт. У мастеров рукопашного боя ходят легенды о "Свитках церемониального танца учителя Ши". Изучивший все тридцать четыре позиции танца, станет непобедимым. Не спрашивай, как это реализовано в игровых условиях, но даже те, кто как-то сумел освоить всего две-три ступени танца, составляют элиту элит рукопашных бойцов. Еще ходят слухи о "Нефритовых табличках поднебесного монастыря"...

- Я понял, это может оказаться крутым учебным пособием, - прервал я сладострастные воспоминания Панды. Профессор математики оборачивался неожиданной стороной. Он, оказывается, рвется в чемпионы. Глаза горят, усы топорщатся, на морде мечтательное выражение. Никогда не поздно встать на путь воина. Особенно, когда терять уже нечего.

- Реликвия может стоить несколько миллионов золотых, - Панда с интересом смотрит за моей реакцией. Есть возможность гарантировать себе выживание в этом мире при любом развитии ситуации с персонажем. Однако ничего интересного на моем лице прочитать невозможно. Даже сам удивляюсь собственному спокойствию. Все-таки я на редкость самоуверенный тип. Несколько почти случайных побед, и страх остаться без денег на оплату жизнеобеспечения, прошел. Надеюсь, что навсегда.

- А нельзя выучить, а потом продать?

- Это игра, Арт. Ни выучить, ни сделать копию невозможно. Носи с собой и получай бонусы. Конечно, при условии, что у тебя подходящая профессия, достаточный уровень, и ты отработал все нюансы техники на тренировках. Хотя последнее для некроманта может быть не актуально.

- Сначала спросим у Глупуса, насколько ему нужен сей фолиант. Может мы зря раскатываем губу, и это всего лишь какой-нибудь сувенир, который дарят влюбленные некроманты юным некромантками. Не букеты же из сушеных голов им дарить?

Впервые вижу, как в Фэнтези зависает игровой персонаж, тем более непись. Шут застыл с открытым ртом и выпученными

глазами. Знакомство с библией асфальтовым катком проехало по неокрепшему компьютерному разуму. Через полминуты у меня даже мелькает мысль, что клану, возможно, вновь придется искать седьмого игрока. На этот раз живого, раз программные герои так слабо держат удар. Но наш непись приходит таки в себя. Оказывается библия это даже не просто учебное пособие, существующее в единственном экземпляре. Она дает столько бонусов к профессии, что считается почти читом и просто шуткой программеров, пустившей в игру описание несуществующего артефакта. Но пользоваться книгой шут пока не может. Только с сотого уровня и после учебы в темных монастырях.

Учеба. Опять и опять учеба, думаю я, отпустив Глупуса, оглядывавшего книгу с явным вожделением. Надо учиться. Причем всем, причем срочно.

- Панда, мы не будем продавать библию. Глупус пойдет в Карн вместе с нами. Какой смысл нам отказываться от читерских бонусов? Тем более, что он непись, и вряд ли в его программе есть баг типа хапнуть все ништяки и сбежать с ними в реал. Некуда ему бежать.

- Арт, ты ведь понимаешь, что до Карна, где бродят персонажи двухсотого уровня, нам как до Луны? Мы чудом не слились в бою шестеро против двоих, когда наш уровень был на десяток ниже. Почитай про этот город колдунов. Там не играют, там живут. Фанатики. Бизнесмены, разорившие свои компании из-за покупки легендарной амуниции. Женщины, рожающие не выходя из игровой капсулы. Двадцатилетние пацаны, добровольно замораживающие свои тела в реальности только потому, что существует никем не подтвержденный слух, будто при управлении из криокамеры сигнал идет быстрее.

- Натар никогда не откажется от этой экспедиции. Мы с Тиссой пойдем с ним.

- Мы с Листой тоже. Да и Тарк наверняка присоединится. Но там будет нелегко. А главное, я не представляю себе, как можно быстро прокачать две сотни уровней.

- Вот об этом я и хотел с тобой поговорить.

Город Самирд. Разными путями.

Белый дом постепенно пустеет. Два дня назад наши дамы, взяв под руки своего обожаемого непися, отправились порталом в Глирок, столицу магии всех ближайших локаций. Там все они будут проходить курс теоретической магии в университете. Как выяснилось из доступной литературы, ты можешь быть успешным колдуном-самоучкой, но почти наверняка сольешься в бою с дипломированным середнячком. Классическое образование рулит даже в игре. Еще раньше свалил Тарк. Где-то в степях королевства

Царат нашлась казачья станица, населенная орками. Мне показалось, что это просто стеб со стороны программистов, но Тарк выяснил, что казаки-орки всерьез создавали пластунов из разбойников-недоучек. Учиться у ниндзя или асасинов Тарк отказался из патриотических соображений, будучи абсолютно уверенным в превосходстве казачьей военной школы. Оригинальнее всех поступил Натар. Нордлинк продал себя в рабство. Его ждет школа гладиаторов в столице империи Затах и бои на арене Колизея. А вот нам с Пандой выпала дальняя дорога с непредсказуемым финалом. Причем в места, куда городским порталом добраться невозможно. Ему на север, в Полуночные горы. Там обитает мастер Ро-По-Иту. То ли каджит, то ли какой-то совсем уж экзотический зверь. По крайней мере, стиль тигра изучают именно у данного товарища. А меня ждет морское путешествие на восток, в столицу пиратов Гаруну. Локация уровня семьдесят плюс. Все-таки я неисправимый авантюрист...

Усадьба пустовать не будет. Такие владения, как наше, ценятся на порядок выше, чем простые дома, потому, что могут приносить доход даже в случае выхода хозяина в реал или, как в нашем случае, длительной служебной командировки. В кузне работают три непися, упорно притворяющихся реальными игроками, не стоят алхимическая лаборатория и швейная мастерская. За производством и за порядком в доме присматривает роскошная гнома двадцатого уровня. Либо игрок, либо непись с отлично проработанной легендой: бабушку-пенсионерку внуки затащили поиграть за компанию, а бабушке понравилось быть молодой и красивой. Вот только бегать по лесам с топором понравилось не сильно. Внуки отправились воевать в более высокие локации, а помолодевшая старушка освоила профессию домоправительницы и теперь поддерживает финансово свое героическое потомство. Аурелла (бабушка) выторговала себе неплохую почасовую зарплату, проводит в доме гораздо больше времени, чем обязательные для работников четыре часа и с лихвой отрабатывает каждый выплаченный ей золотой. Все в доме работает, бегает и даже жужжит только по ее команде и с ее благословления. Тарк, заявивший, что в доме больше порядка, чем на судне при ллойдовском старпоме, даже предложил принять домоправительницу в клан, но бабушка величественно отказалась. У нас свои игры, у нее свои. Обход владений перед поездкой скорее дань традициям, чем насущная необходимость. Но Аурелла традиций придерживается неукоснительно. Протащила меня вместе с собой по всему заведыванию. Даже попал в алхимическую лабораторию, где до сих пор не удосужился побывать. Впечатлился. В той реальности

был знаком с одним самогонщиком. Так у него и оборудование было пониже и запахи пожиже. Но настоящий шок я ощутил, когда гнома затащила меня в обсерваторию. Кажется, здесь не бывал еще ни один наш соклановец. Просто не заметили хитро спрятанную дверцу. Интересно, Панда тоже прокололся? Он в основном в подвалах искал. Но от домоправительницы не скроешься! Серьезное помещение. Огромная труба телескопа, уставившаяся в зенит, огромное количество странных устройств, отдаленно напоминающих помесь секстана и часового механизма. Непростым парнем был купец Грост. И еще неизвестно, какие тайны и квесты всплывут в Белой усадьбе. Особенно, если учесть короткую записку, найденную возле телескопа: "А ведь это не декорация. Туда можно добраться!"

Все караваны, отправляющиеся из города, стартуют с Пряной площади, расположенной напротив южных городских ворот. Панда уже присоединился к купцам, отправившимся на далекий север. Скоро отправляюсь и я. Попытался было купить место в фургоне поприличнее, но возница, оглядев мое вооружение, денег не взял. Только указал начальника охраны каравана, который гарцевал посреди площади на ездовой птице, подозрительно напоминавшей петуха.

- Добрый день, уважаемый, - обращаюсь к захиру, представителю расы песчаных демонов, которые часто нанимаются для охраны караванов.

- Уважаемые в караване купцы, - строго поправляет меня охранник. - К командиру охраны следует обращаться влиятельный господин Дук.

- Спасибо за науку, влиятельный господин Дук, - послушно киваю я. У демонов бонус на точность, и это, видимо, распространяется на характер, что делает их редкими занудами.

- Что желает уважаемый? - Довольно расплывается в улыбке караванщик. Похоже, он привык к нарывающимся на ссору игрокам и приятно удивлен, что я не полез в бутылку.

- Я хочу присоединиться к каравану до Трибиса. Сколько будет стоить место в повозке?

- Пятьдесят серебряных, если ты желаешь просто попасть в место назначения и один золотой, если хочешь проделать этот путь в караване. Или бесплатно, если будешь выполнять обязанности охранника, пойдем через неспокойные места, каждый клинок будет на счету.

Зависаю на секунду, пытаясь понять, в чем разница между первым и вторым вариантом. Потом вспоминаю - я же в игре! В первом случае можно просто запомниться в какой-нибудь телеге и выйти в реал. Не мой случай. Игры кончились.

- Я с удовольствием присоединюсь к охране каравана.

- Удовольствия в этом мало. К тому же оплаты таким как ты не положено. Но кормежка с общего котла. Да и потренируешься с нами. Ребята у меня в дружине опытные, а у тебя, смотрю, кончар на поясе. Это из нашей пустыни клинок. Кто лучше нас покажет тебе его силу? Садись в любой фургон, где место будет. Минут через десять тронемся.

Разворачиваюсь к понравившемуся фургону, но вдруг вижу знакомую серую хламиду. Этот гном следит за нами?

- Просто захотелось проводить одного своего знакомого, - вместо приветствия изрекает Тубис. - Люблю иметь дело со странными существами. Все кланы ринулись выполнять накопившиеся за время мятежа квесты, а один клан взял да и разъехался по миру...

- Это повод для столь пристального внимания? Самый сложный квест в городе мы уже вроде прошли, вот и решили расслабиться...

- И даже два квеста. И оба самых-самых. Командой из семи существ. Слабеньких таких существ. Низкоуровневых. Один из которых фокусник. А о фокусниках как раз недавно по мировой инфосети сообщали.

- Мы под колпаком у папаши Мюллера? - Неприязнь в голосе особо скрыть не пытаюсь. Еще не хватало, чтобы меня в виртуальном мире пасли какие-то созидатели, кто бы они ни были, программисты, художники или эти, которые Натару особистов армейских напомнили. Какого черта?

- Видишь ли, фокусник, - усмехается гном. - Наш орден был создан тогда, когда умные люди заметили, что игра начала изменяться. Появились новые, не предусмотренные первоначальным сценарием возможности, возникли из ниоткуда странные персонажи, обнаружились незапротоколированные способности игроков. И нам очень интересно, к чему это приведет.

- Так спросите программистов, чего вы к игрокам лезете?

Караван потихоньку превращается из базарной толкучки в организованную походную колонну. Надо заканчивать этот странный разговор.

- Артаг, - гном вдруг становится смертельно серьезным. - Мир Фэнтези вышел из-под контроля человечества еще два года назад.

Друид, отоваривший меня ударом медвежьей лапы, оглушил меня не так сильно. Наверно я сейчас напоминаю Глупуса, зависшего при виде библии любителей мертвечины.

- Повтори.

- Развитие мира Фэнтези оказалось непосильной задачей для создателей игры. Программирование полностью передано искусственному интеллекту два года назад. Все вмешательство, на которое способна администрация, это ввод некоторых новых локаций и борьба с дисбалансом игровых профессий. В остальном они лишь наблюдатели, лишенные возможности влиять на события.

Тубис с некоторым сочувствием смотрит за моими попытками как-то запихать себе в мозг полученную информацию и продолжает, предвосхищая мой вопрос:

- Не спрашивай меня кто мы и кто за нами стоит. Я всего лишь сотрудник небольшого научного института с длинным и непонятным обывателям названием. И офицер ордена который отслеживает процесс превращения компьютерной игрушки в виртуальный мир. Мир, который жестче, кровавее и, чего скрывать, интереснее, чем игра. А вот что будет с его обитателями, когда он окончательно во что-то оформится, остается открытым. И этот вопрос волнует многих. Был даже момент, когда популярность приобрела идея отключить игровые серверы от питания.

- И убить всех, кто уже не может из нее выйти?

Тубис молчит, долго молчит, кажется, целую вечность. Потом пожимает плечами:

- Ну не отключили же...

Тоже молчу. И тоже долго. Сотни тысяч жизней, привязанных к одному рубильнику. Самый массовый и бескровный геноцид в истории человечества. И самый быстрый. Мы даже не успеем понять.

- Зачем ты все это рассказываешь мне, гном?

- Потому, что я видел ваши логи. Вы живете в игре. Но не так, как те, кто почувствовал вседозволенность новых сюжетов. Без мелких подлостей и крупных предательств.

- Все так просто?

- Сложнее, чем тебе кажется. Сейчас определяется направление, в котором будет развиваться этот мир. Кто будет определять его сущность, такие как вы или персонажи вроде Графа.

- Если цель ордена в этом, то какие проблемы? Сил у вас достаточно.

- Ты думаешь, мы единственная сила? С той стороны шахматной доски стоят странные фигуры. И мы не всегда даже знаем кто они. Заметил, у тебя в личном интерфейсе скрыто название клана. Разумно. Не все в этом мире будут рады созидателю, помни об этом. Удачного пути, фокусник, - повозки,

наконец, двинулись, по одной втягиваясь в городские ворота. - Прости, если расстроил тебя, приоткрыв изнанку компьютерной игрушки. Прими этот подарок в качестве извинения, - Тубис достает из личной сумки какой-то сверток. - Я получил назначение на должность эмиссара ордена в Самирде, так что с нетерпением буду ждать вашего возвращения.

Пристраиваюсь рядом с возницей на ближайшей телеге. Есть время все обдумать. Так роскошно я еще не промахивался! Уйти в компьютерную игрушку и оказаться в новом мире. Конечно, если хитрый гном выложил мне всю правду. В глобальную битву чистого добра с абсолютным злом как-то не верится. В предыдущей жизни я твердо усвоил нехитрую истину: в таких схватках светлых сил следует опасаться не меньше, чем их противников. Как новые знания повлияют на мои планы? А никак. Пусть желающие ставят перед собой глобальные цели и борются за мир во всем мире. Я просто буду делать, что должен. И будь, что будет.

Виртуальный мир. Дорога Самирд - Трибис. Земли лесных эльфов.

- Ноги! Ноги выверни! Ты же сейчас партнера уронишь, барсук песчаный!

Барсук, это я. И это самое обидное прозвище, которое знают суровые и сдержанные воины расы захиров. Достал я их своей неуклюжестью. Ни чувства ритма, ни готовности подстраиваться под партнера. Когда я сам веду, еще как-то получается, но когда импровизировать начинает желтовато-серый, похожий на живую песчаную скульптуру демон, рисунок танца разрушается, я не успеваю его поддержать... и мы опять на траве под ехидные комментарии влиятельного господина Дука, который пытается сдержать свое обещание и научить меня владеть традиционным клинком степняков. Тренируемся уже десятый день. Но меч в руки я еще не брал. Мы танцуем. В партнеры мне назначили Риста, молодого непися тридцать шестого уровня, с которым мы движемся в ритме, сильно напоминающем аргентинское танго. Насколько я помню, первоначально танго тоже было чисто мужским танцем. Но чтобы оно служило начальным этапом обучения фехтованию... до такого безумия додумались уже в Фэнтези. Танец фантастически сложный, состоящий, кажется, из сотни с лишним стандартных па и импровизационных связок. Чем выше мастерство участников, тем больше импровизации. Поддержки, вращения... нет только фехтования. Дук задает ритм, колотя ладонями по небольшому барабану, мелодию ведут бамбуковая флейта и нечто, напоминающее беременную скрипку.

Ритм постоянно меняется, задача танцоров вписаться в изменения и делать это изящно и с достоинством. Зачем эти пляски, влиятельный господин Дук объяснять мне не стал, заявив, что я сам все пойму, когда уловлю ритм и рисунок благородного танца. Вот, пока не улавливаю.

Дорога в портовый город Трибис тянется пока через местность, в которой обитают мои родственники по материнской линии - лесные эльфы. Если судить по названию расы, лесов на этой территории должно быть много. Но данное суждение все-таки ошибочно. Лесов не много. Их очень много. Их просто невообразимо, омерзительно много! Красивый и светлый сосновый лес баронства Самирд сменился чудовищной чащей, внутри которой прорублена караванная дорога. Солнце не в состоянии пробиться через мешанину ветвей, смыкающихся у нас над головами. Полумрак и очень много зеленого цвета. Трава, листья, хвоя и еще что-то, напоминающее зеленые надувные шарики, облепившие некоторые деревья. С обочины дороги открывается чудесный вид на ближайшие пять метров окрестностей. Все остальное скрыто за сплетением стволов. На этом участке пути охрана фактически не требуется. Никакое существо размером больше белки в этом зеленом хаосе передвигаться не в состоянии. Разве что кроме лесных эльфов, но эльфы дали слово не нападать на караваны. Так что днем охранники проводят время, развалившись в повозках. И отдохнув, вечером получают порцию положительных эмоций, наблюдая за моими дергаными движениями под музыку.

Снова беру кавалера за талию. Парень серьезен и погружен в ритм танца с головой. По самый кожаный шлем с кокетливым плюмажем из пестрых птичьих перьев. Танцуем в полном обмундировании. Все мои намеки, что без доспехов мне будет легче уловить суть происходящего, злостно игнорируются. А мелодия красивая и удивительно гармоничная, не смотря на постоянную смену ритма. И странно подходит этому зажатому в тисках леса тракту, прихотливо изгибающемуся в складках местности. Создатели дороги тоже явно импровизировали. Ведь найти правильное направление в этой чаще просто нереально. По уверениям Дука, завтра проедем через город эльфов Араилис. Хотя, по словам влиятельного господина: "Если это город, то я шакал, укушенный больной гюрзой". Образное сравнение, сразу захотелось посетить таинственный город больной гюрзы. Вспоминаю разговор с главным охранником о лесных эльфах и их обычаях, машинально поддержав Риста, прыгнувшего, вращаясь, в шаге от меня. Вот казалось бы, причем здесь фехтование? Но вижу краем глаза поощрительный кивок Дука, и чуть было не

останавливаюсь, выпустив партнера, когда до меня, наконец, доходит - перестав думать о каждом жесте, я начал улавливать нюансы происходящего. Танец вдруг стал понятным, движения Риста логичными и предсказуемыми. Я попробовал вплести в танец свой ритм, у меня получилось. Кажется, не я слушаю музыку, а она подстраивается под меня. Радостно улыбается Рист. Где-то в недрах электронных схем вдруг родилась гармония. И мир стал лучше.

***

- Ты самое нелепое существо, которое мне приходилось видеть, - влиятельный господин Дук довольно паршивый дипломат. - Смесь благородного демона и никчемного эльфа. - Он еще и ксенофоб. - Ты никогда не станешь фехтовальщиком, который сможет бросить вызов богам и титанам. Ты изначально запорол свои характеристики.

А вот это уже смахивает на шизофрению. Вперемешку боги, титаны и игровые характеристики. По требованию сурового учителя я снял ауру тайны со своей персоны, и мы занялись теорией. Изучаем мой кристалл личности. За последний месяц я поднял свой уровень до тридцати одного и неплохо вложился в точность и силу, но Дука это не впечатляет.

- Так раскачать ловкость способен только трусливый эльф! Твоя жизнь на острие твоего клинка. Твоя ловкость должна быть природной, а не заемной, от характеристик. Сила и точность - вот характеристики, достойные фехтовальщика. И ты совсем не развивал стойкость.

Подобное обвинение ставит меня в тупик. Зачем стойкость захирам, которые также как и я не носят тяжелых доспехов? А ведь в кристалле Дука стойкости едва ли не больше, чем ловкости.

- Ты полагаешь, что стойкость нужна только для бонуса к тяжелым доспехам? - Демон видит, что я в замешательстве и только презрительно кривит губы. Не уважают неписи игроков. С их точки зрения мы слишком поверхностны и несуразны. Все правильно. Большинство из нас приходит в виртуальность весело провести время. Это откладывает свой отпечаток на характер визитеров из реала. - Запомни, в жизни все гораздо сложнее, чем это описывается в блокноте путешественника. Вот и стойкость, это не просто плюс к работе щита или лат. Это вся твоя защита. На то, как ты отводишь удар клинком или принимаешь его на гарду, влияет стойкость. И если ее мало, то даже когда ты уклоняешься, скользящий удар наносит тебе урон. При большой разнице в уровнях противнику даже не надо попадать по тебе, хватит и промахов. Сравни свой кристалл с моим. Видишь

разницу?

Разница имеет место быть. Если у меня на лицо перевес в сторону ловкости и точности, то у Дука основной упор на точность, но при этом прокачаны сила, стойкость, ловкость и телосложение. Вот и верь после этого информации с игрового форума, где все настаивают на прокачке максимум трех характеристик...

- Но ты уловил гармонию *Танца Начал* на десятый день. Куда катится мир? - Караванщик надолго замолкает. Как я понял по удивленным физиономиям поздравлявших меня после тренировки захиров, мой успех был, по меньшей мере, неожиданным. Жители пустыни начинали свой танец едва начав ходить и только подростками улавливали его ритм. А тут какой-то чужеземный полукровка. По счастью, жители пустыни слишком высокого мнения о себе, чтобы ревновать к чужому успеху. Не пришлось рассказывать о тренировках по у-шу, где месяцами отрабатывалось умение почувствовать правильное движение и отличить его от... такого же, но неправильного. - Посмотрим твои дополнительные характеристики. - Вот тут Дука проняло. Ошарашено смотрит на весь список, открытый кольцом великого дилетанта, сглатывает слюну и хрипло выдает, - завтра ты не будешь танцевать. Ты возьмешь в руки меч.

Странные ребята, эти захиры. Разговаривал с несколькими. Когда спрашиваешь прямо, рассказывают о реальном мире, называют города и адреса. Но при этом практически не скрывают, что являются неписями. Они живут в виртуальном мире, в своей пустыне, по своим законам и не вспоминают о другой реальности без нужды. Им хорошо здесь и сейчас. На двенадцать повозок каравана всего десяток воинов пустыни в районе пятидесятого уровня. И ваш покорный слуга в роли низкоуровнего салаги. Еду на повозке торговца Цабра. Он человек и расист. Меня он почему-то воспринимает как равного, но захиры для него "недочеловеки". В то что "эти степные крысы" смогут защитить нас в случае опасности, он напрочь не верит, и держит на козлах здоровенную алебарду, сплошь покрытую вязью рун. Тисса бы пришла в ужас от такой безвкусицы. Не уверен, что в бою будет много пользы от торговца, с характеристиками и навыками, заточенными под искусство купли-продажи, но от алебарды в случае чего постараюсь держаться подальше. Черт знает, как поведет себя в бою этот шедевр каллиграфии. Тисса рассказывала про случаи, когда перегруженные рунами артефакты начинали крушить всех подряд, не обращая внимания на волю своего хозяина. Правда, у нашей художницы при этом был такой лукавый вид... но на всякий случай рисковать не буду.

***

- Смотри, это крепостные стены. Лесные эльфы жутко ленивый народ. Ничего не строят из камня и кирпича. Везде только кусты и деревья. Вырастили изгородь из ядовитых кустов вокруг города, все, стена готова.

Эльфов торговец Цабр тоже не любит. Но торгует и с ними, и с демонами. Если бы игрой было предусмотрено наличие ада, он бы спустился туда и разложил перед Сатаной весь свой ассортимент. Какая-то болезненная привязанность к классической схеме товар - деньги - товар. Говорит, что русский, из Твери. За национальность не поручусь, но, кажется, действительно не непись. Слишком любит похвастаться заработками, выведенными в реал. С его слов, я просто нищеброд, не смотря на всю захваченную в боях добычу. Настоящий навар в игре, как и в реальной жизни, получают не на передовой, а глубоко в тылу. Тысячи и тысячи головастых цабров ежедневно ложатся в капсулы, словно идут на работу, торгуя, занимаясь ремеслами и обслуживая романтиков меча и магии за неплохие деньги. Вспоминаю нашу домоправительницу, постоянно подкидывающую деньжат внукам на новое снаряжение. А вот я не рискнул. Побоялся конкуренции. Хотя, какой из меня торговец или ремесленник. Эти навыки надо было еще в реале качать...

- Вот в этих деревьях они и живут. В дуплах, как белки. Чем знатнее род, тем больше дерево. Они сами рост всех растений регулируют. Да они все в лесу регулируют. Они и дорогу так проложили - приказали деревьям расступиться, а корням разравнять поверхность. Хитрые.

Кто бы говорил. Такого прохиндея, как Цабр свет не видывал. Втридорого продал наивным лесным жителям изделия мануфактур баронства Самирд, по дешевке купил какие-то местные лесные яблоки, мелкие и зеленые, но с такими бонусами на восстановление здоровья и выносливости, что я тоже набил ими свою сумку. Все торговые операции были произведены практически на ходу, караван торопится до темноты проскочить эльфийский город. За ночевку внутри стен полагается платить, и караванщики решили сэкономить немалую сумму, устроившись за пределами ядовитых кустов. Обидно. Растительный город завораживал своей удивительной аурой. Дома-деревья и заборы-цветы. Везде, куда падал взгляд, торжество жизни и природы. А вот красота жителей города показалась мне слишком... навязчивой, что ли. Все стройные, гибкие, большеглазые. Фотомодели. И такие же стандартные, как модели из глянцевых журналов. После общения с Тиссой и Листой любой дурак поймет, что только индивидуальность создает настоящую

красоту.

Эльфы подтверждали мнение Цабра о них. Лентяи. Никто не работал, не носил, не копал. Все происходило как-то само. Даже товары, купленные обитателями города у караванщиков, перемещались без грузчиков, подталкиваемые ветками и корнями деревьев. "При деле" находились только стражники, вольготно развалившиеся на траве у городских ворот. Правильно, бдить им без надобности. Надо быть больным на голову, чтобы попытаться захватить город, расположенный в сердце неприступного леса. Однако, увидев нас, бойцы внезапно заволновались, а представительный эльф с надписью "десятник стражи города" на интерфейсе даже подскочил к проезжающему мимо Дуку и начал ему что-то эмоционально втолковывать. Охранник нахмурился и направил своего петуха к повозке старшего купца. Минтос, начальник над купцами и владелец половины повозок в караване, выслушал захира, зачем-то подозвал с соседней телеги своего помощника, дварфа Олло. О чем спорило начальство, я не понял, но после небольшой заминки караван потянулся к воротам из города. Эльфы неодобрительно смотрели нам вслед.

- Что-то эльфы заволновались, - пытаюсь разговорить резко погрустневшего купца, сидящего рядом на козлах.

- Заволновались? Это нам волноваться надо! Идиоты скупые!

- О чем ты, Цабр?

- Надо было в городе заночевать, так нет же, старший решил сэкономить, за городом лагерь разбить. А эльфы не торгуются!

- А причем тут торговля?

- Темный ты человек, Артаг. Я хорошую цену за товар запросил?

- Да ты их как липку ободрал.

- Правильно. Так уж заведено. Лесные эльфы всегда платят указанную цену. И свой товар отдают не скупясь. Это у них гордость так странно работает, вроде как они выше этого. Только ушастые совсем не дураки, реальную цену товара знают. Заломил купец за свой груз бешенную цену - не проблема. За ночевку в городе ему всегда такой счет выпишут, что прибыль у него будет, но совсем не золотые горы, как ты думал.

- А мы ночевать не стали...

- Пожадничали, скупердяи. Решили на эльфийской гордости сыграть. Зря. Гордые то они гордые, но обмана не потерпят, найдут, как отомстить. Уже нашли.

- Ты о чем?

- А ты попробуй нажать кнопку выхода в реал. Я первым

делом проверил, как эльфы нас из города выпустили. Предупреждение высвечивается, что тело останется в игре. Начался ивент, теперь не сбежишь.

- Думаешь, эльфы в погоню кинутся? Так они могли нас и сразу возле города всех положить.

- Зеленый ты еще, Артаг. Вот Дук сообразил, хоть и чурка степная, пытается караван подальше увести. Не будет погони. Ушастым гнаться не по чину, гордые. Просто накажут. Снимут охрану с дороги и полезут нам под колеса такие уроды лесные, что все мы здесь уровни потеряем. Эльфы твари мстительные, а каравану через этот проклятый лес еще неделю ехать. Подержи пока вожжи.

Правлю лошадью, пока купец, кряхтя, натягивает кольчугу, так же, как и алебарда, густо покрытую рунами. Похоже, кто-то из близких друзей Цабра фанатик каллиграфии. Дук действительно резко ускорил движение каравана. Охранники перебрались с повозок в седла своих пернатых рысаков, кончилась спокойная жизнь.

***

На привал останавливаемся только поздно ночью. И в лошадей, и в петухов, на которых скачут захиры, игровой механикой заложен ограниченный запас выносливости, требуется отдых. Да и некоторые купцы вынуждены выйти в реал. Далеко не все являются постоянными жителями Фэнтези. Их тела не растворились в воздухе, как обычно, а собраны в кучу возле телеги старшего купца. Рядом стреножили лошадей. Дук расставил вокруг освещенного костром участка какие-то амулеты, скомандовал отбой. Команда не для меня. Вместе с Ристом и еще одним хмурым молодым парнем стоим в карауле. Хотя, если честно, единственная надежда на амулеты. До ближайших деревьев метров пять, а там можно спрятать целую армию. Захиры это отлично понимают. Нас оставили бодрствовать только для того, чтобы мы приняли на себя первый удар в случае нападения. Купцы зло поглядывают на старшего торговца. Тот похож на сдувшийся шар. Похоже, не ожидал, что эльфы отреагируют так жестко. Спокойны только охранники. Рист заваривает в котелке душистый отвар, похожий на чай, приглашает к огню.

- Нападут? - спрашиваю, отхлебывая ароматный напиток.

- Обязательно. Но ты, полукровка, не волнуйся. По-настоящему опасных тварей эльфы гнать на нас не будут. Хлопотно. Просто сняли защиту с дороги, может, выскочит на огонек пара голодных волков. Отобьемся.

- Парочка волков, - вмешивается второй караульный. -

Слишком хорошо думаешь об эльфах. Им надо всем купцам показать, что нельзя нарушать установленные правила. Так что, Артаг, из леса ты выйдешь с пятнадцатым уровнем и легким заиканием, если испугаться, конечно, успеешь. Тут в чаще такие зверюги бродят, мы им все на один укус.

- Да прекрати ты пугать, - дальше затянулся обычный спор двух обветренных как скалы ветеранов, которые отличались от меня лишь опытом пары походов с караваном в спокойных локациях. Достаю из сумки подарок Тубиса. "Плащ усталого путника". Накидка зеленого цвета лишь с одной строкой в характеристиках предмета: "на вас никто не сможет напасть внезапно". Класс вещи раритетная. Роскошный подарок. Гному явно нужны союзники в городе, так что на нас не экономит, расходует представительский фонд ордена. Заворачиваюсь в плащ и вглядываюсь в темноту. Забыл уже, когда в последний раз сидел вот так вот у ночного костра в реальности. Не хватало времени, а может и желания. А зря. Ночной лес таит в себе древнее чудо осознания человека самим собой. Обезьяна стала человеком ночью. Днем она была занята: охотилась и спасалась бегством, жрала и, может быть, даже уже трудилась. Но в первый раз задумалась она ночью, сидя у первого в истории костра. И стала человеком. Возможно - зря. Плащ начал как-то странно пихать меня под бока. Намекает, что толстый полярный лис где-то рядом? Вроде бы пока тихо. Эльфийский лес не такой уж беспросветно темный. Кое-где светятся призрачным цветом ночные цветы, порхают светлячки. Светлячки? Что-то их стало подозрительно много у другого края дороги. Попили чайку...

- Глаза, - мгновенно оценил обстановку Рист, когда я указал на рой неподвижных светящихся точек. - Подымаем народ.

Захиры вскакивают мгновенно, сразу занимая место в строю. Хотя какой это строй, одно название. Каждый уповает на индивидуальное мастерство, стараются оставить себе побольше места для маневра. Тот, кто сможет сколотить из игроков плотную фалангу, действующую как единый организм, станет Александром Македонским виртуального мира. Купцы бестолково тычут оружием в темноту, спросонок представляя угрозу только для своих. Огни пока не приближаются, но за последние минуты их стало ощутимо больше. Светятся они невысоко над землей, вроде бы что-то мелкое. Но многочисленное, весьма многочисленное. Дук достает из сумки что-то напоминающее слегка уменьшенную копию первого искусственного спутника Земли и начинает ожесточенно тереть отходящие от шара спицы. Вундервафля оказывается всего лишь осветительным артефактом, хотя и довольно мощным. Сначала от шара во все стороны

расходится бледное свечение, потом лес мгновенно вспыхивает разноцветьем дня. Как только зрение адаптируется к внезапно сменившемуся времени суток, всматриваюсь в лес. Змеи. Кажется, все змеи этого грешного леса. Вроде бы пока не приближаются. Вот только их становится больше с каждым мгновением.

- Приготовить огненные стрелы, - командует Дук троим нашим лучникам. - Рист, запали заднюю телегу. Нападение с тыла нам ни к чему.

- Ты обалдел? - Взвизгивает старший купец. Фургон принадлежит ему, купец специально поставил его возле костра, думал, будет сохраннее. - Тебя наняли защищать добро, а не жечь!

- Если змеи доберутся сюда, всем этим хана, - Охранник кивает на "спящих" купцов, вышедших в реал и не подозревающих, что над брошенными телами нависла опасность. - Да и нам крышка. Удара в спину не выдержим. А если спиной к огню поперек дороги встанем, есть шанс.

- На этих плевать, - по-волчьи скалится Минтос. - Нечего было сбегать, когда в караване проблемы. А в нашем контракте прямо записано: первая твоя обязанность - сберечь груз. Змеи товар не испортят. Через три часа все возродятся, и дальше поедем.

Дук застывает на месте. Купец накликал на нас этот ивент, обманув эльфов и сбежав из города. А теперь еще и подставляет всех. Ему умереть не страшно - торговать можно на любом уровне. Это для бойца потерять половину левелов - тоска смертная. Но если есть контракт на охрану, то никто из захиров даже прикоснуться к товарам не сможет без разрешения. Игровые правила, черт их дери. Забираю из руки Риста факел и подношу его к тенту фургона. Нет у меня контракта. Попутчик я, имею право свою жизнь спасать. Удовлетворенно хмыкает Дук. Что-то рычит, видя, как весело побежало пламя по телеге, купчина. Так, справедливость восстановили, сейчас бы еще в живых остаться. А за купцом придется приглядывать. Теперь у меня в тылу имеется враг. Потерю гешефта торгаш не простит. Пятьдесят четвертый уровень. Опасно, не смотря на прокачку в мирную профессию. Глава захиров легко просчитывает ситуацию.

- Артаг, от лица своего отряда предлагаю тебе контракт персональной защиты.

- Много на себя берешь, демон - тут же влазит Минтос. Этот хлыщ меня уже, кажется, приговорил. - Ты нанимался охранять караван.

- В договоре нет запрета на побочные контракты. Просто взяли попутчика под персональную охрану. Или вы, уважаемый,

хотите смерти этого разумного? - Спокойно парирует Дук. Командира охраны на мякине не проведешь. Работаешь с купцами - либо будешь разбираться в тонкостях договорных отношений, либо придется махать мечом под командой более толкового предводителя. Не задумываясь, принимаю контракт и вношу символическую плату, медную монетку. Теперь старшему торговцу добраться до меня будет затруднительно.

В строю захиры и еще полдюжины купцов. Вооружение последних - смех и слезы. У троих арбалеты, за которые они держатся. как школьники, попавшие на соревнованию по страйкболу - пафосно и неумело. Старший купец вооружился неплохим мечом и залез в доспехи, которые подошли бы прокачанному боевому рыцарю. Будет ли прок при его мирных статах? Не уверен. А вот Олло по-настоящему удивил. Шест с серпами на обоих концах. Характеристики вычитывать некогда, но огненные сполохи, пробегающие по древку не оставляют сомнений - зачарованно. И зачарованно основательно, аж трава вокруг купца дымится. Торговец с уклоном на магию? Да еще дварф? Странно. Довершает картину алебарда Цабра. Смотреть, как купец за нее держится просто печально. Торговля, это, конечно, здорово, но ведь и добро свое надо уметь защищать. Оглядев все это воинство Дук морщится и ставит их на охрану "спящих". После секундной заминки меня он направляет в строй захиров. Смешно сказать - я горд доверием. А мог бы отсидеться в тылу...

Когда змеи покрыли противоположную обочину сплошным ковром, они дружно направились в нашу сторону. Щелкнули арбалеты купцов. Болты просто исчезли в копошащейся массе. Чтобы остановить этот поток пресмыкающихся, требовалось несколько большее, скажем пара тысяч таких выстрелов.

- Ждем, - спокойно командует Дук. - Сейчас они уткнутся в барьер.

Дук надеется на амулеты? Любую защиту можно продавить, если об нее будет биться достаточное количество нападающих. А тут нападающих очень много. Змеи, спешащие к нам, разных видов. Но по-настоящему огромных удавов или анаконд вроде не видно. Значит, скорей всего, ядовитые гады: гадюки и прочие кобры. По спине проходит судорога отвращения. Простой обыватель боится змей даже не потому, что они опасны, а потому, что не такие, как прочие обитатели нашей планеты. В отношении пресмыкающихся я ксенофоб и даже немного трус. Вроде бы королева змей обещала мне иммунитет от яда, но инстинкты все равно кричат об опасности.

Вспышка! Между разложенными вокруг костра амулетами

волнами пробегает голубоватое свечение и ветвистые молнии. Шикарные артефакты у Дука. По крайней мере, спецэффекты впечатляют. В груду сбившихся перед барьером гадов летят три огненных шара, подарок от лучников. Вне зависимости от результата боя, змеиное поголовье в эльфийском лесу будет основательно прорежено. Посылаю вдогонку ледяной шип. Ловлю на себе удивленный взгляд Дука. Все замечает старый вояка! Фехтовальщики не качают магию. Это закон игры для всех, кто желает добиться чего-то серьезного. Совсем перестанут уважать меня воины пустыни...

Барьер рухнул минуты через три, рассыпавшись сполохами ярких голубых искр. К тому времени змеиный клубок, накатывавшийся на нас, наполовину состоял из безжизненных тел. Нам бы сюда парочку магов и чародеев. Но их услуги дороги, вот и предпочитают охранники амулеты и честную сталь. Из злобно шипящей кучи выползают самые нетерпеливые. Или отчаянные? Или правильно замотивированные? Опять у меня недержание бессмысленных мыслей. Не умею нервничать красиво и со вкусом, лезет в голову всякая дрянь. На участок, который прикрываем мы с Ристом, направляется полдюжины разноцветных тварей. Но мне почему-то особенно не нравится парочка абсолютно черных здоровенных змей, деловито ползущих следом за пестрой мелочью. Присматриваюсь к уровням. Так и есть. Цветные уровнем чуть больше тридцатки, черные - обе за сорок. Швыряю в черных шипы с такой скоростью, что аж пальцы сводит. По-моему, этим я их только разозлил, жизни у тварей особо не убавилось...

Когда логика игрового мира входит в противоречие с законами реальности, иногда получается довольно забавно. Даже проткнув змею насквозь, я не могу одним ударом убить тварь, которая выше меня по уровню. И пригвоздить к земле кончаром тоже не могу - она к тому же еще и сильнее субтильного полуэльфа. Но если поймать змеиный выпад на меч в воздухе, то мы попадаем в патовую ситуацию: змея не может ни достать меня, ни слезть с клинка, а я вынужден держать ее на весу, чтобы не дать ей точку опоры. Стою, держу. Висит, шипит. И очень нехорошо на меня смотрит. А следом за самой шустрой остальные спешат. Кажется, сейчас придется проверять на практике королевский дар. Выручает Рист. Подскочив ко мне, он одним ударом ятагана отделяет надетый на меч кусок змеи от тела. Даже, если голова и после этого не умрет, она уже не боец. Без хвоста, на одной шее, лазить несподручно. Ловлю на меч выпад еще одной твари. Снова взмах ятагана. В первый раз Риста укусили, когда мы расправлялись с четвертой гадиной. И тут же

достали меня. Больно и противно. Рист бледнеет, но продолжает работать эффективно, как кухонный комбайн, только колбаса из-под лезвия валится. Скорей всего, какой-то лечебный артефакт, а может, хлебнул антидот, я не заметил.

Парочка черных тварей явно умнее своих пестрых сородичей. Похоже, проанализировали нашу тактику и не спешат бросаться на выставленный кончар. Пасти разинуты так, что ядовитые зубы торчат прямо вперед. То еще зрелище. Одна пытается обойти нас слева, другая повернула направо. Хитрые. Но не такие хитрые, как ушлые фокусники. Внезапный прыжок! Кварт! Насквозь. Но эту тварь на весу мне не удержать. Да и длинная она слишком, сейчас соскользнет с лезвия. Не успела. Зря, что ли мы с Ристом неделю в паре танцевали? Захир подлетает ко мне прыжком, только чуть меньшим, чем мое фирменное профессиональное умение. Силен! Удар по змеиной шее, еще один. Рубит, как идеальный мясник, удар в удар, но слишком высокий уровень у гадины, сейчас освободится от меча. Успели. Разрубили. Нет, все-таки не успели. Последняя оставшаяся в живых тварь вцепилась прямо в спину моего напарника. То ли яд у этой мамбы был позабористее, то ли исчерпал себя артефакт степняка, но Рист сложился почти мгновенно. Жаль парня. Почти двадцать уровней долой. Как бы еще самому выжить. Что-то змейка настроена весьма решительно.

Этот самый гадкий в моей жизни бой прервал Дук, добив мамбу сдвоенным ударом кончара и ятагана. К тому времени и я, и змея были продырявлены в десятке мест. Тварь так и сдохла с изумленным выражением на морде лица. Не могла понять, как остается в живых противник, у которого в жилах яда уже больше, чем крови. Вспоминаю, про зеленые эльфийские яблоки и судорожно начинаю жевать первое попавшееся. Все тело болит так, что аж судороги в ногах. И это десять процентов чувствительности? С ума сойти! Кроме нас с Дуком, в живых остались лишь пятеро захиров, старший купец с помощником и, сюрприз, Цабр, потерянно слоняющийся среди дохлых змей.

- Прорвались. Целый десяток на нас пер. Две прорвались, - горько пожаловался он, подходя к нам. Вид у купца... так себе. Кольчуга испачкана кровью, алебарда волочится по земле. - Я пока одну рубил, вторая многих покусала. И меня укусила. Хорошо, руны на кольчуге от яда спасли. А пустынники помогли. Рубятся как демоны. - В голосе уважение. Вот так и тренируется толерантность. Надо всего лишь один раз совместно получить по зубам. - Наверно, стоит шкуры поснимать. Тут ценные твари попадались.

Купцы, они такие купцы. Старший торговец тут же

потребовал, чтобы шкуры отдали ему в качестве компенсации за сгоревшую повозку, в ответ Цабр высказал все, что он думает о стратегическом гении начальника. Стало шумно и скучно. Хорошо, все-таки, что выбрал я приличную профессию головореза, а не эту жестокую "мирную торговлю". Точку в споре поставил Дук. Оказывается, по договору все боевые трофеи принадлежат охране каравана, о чем он напомнил купцам с едва сдерживаемым ехидным смешком. Взгляд старшего купца в спину захира заметил, кажется, только я. И сразу же у меня возникло ощущение, что не все еще змеи перебиты.

- Артаг, - удивленно оглядываюсь на подошедшего помощника старшего купца. Впервые за всю поездку Олло заговорил со мной. Дварф не стал вмешиваться в купеческий спор. Почему-то его больше заинтересовала моя скромная персона, вся в следах укусов мерзкой мамбы. - Во имя Скалиссы, прими мое восхищение! Ты выжил там, где пали многие сильные.

Купец сцепил пальцы обеих рук в какой-то странной фигуре. Увы, что означает сия дуля, я не знаю. Секретный знак змееловов? Дварф явно принял меня за кого-то другого. Благодарно киваю в ответ. А ведь наверно существует ответный знак. Ну и черт с ним. В Фэнтези тайных обществ, сект и орденов больше, чем игроков. Влазить в игры плаща и кинжала что-то не хочется. Тем более, есть, чем заняться. За бой получил тридцать второй уровень! Только сейчас заметил. Что ж, будем повышать стойкость, Дук плохого не посоветует.

***

- Что это за удар холодом ты вчера применял? - внезапно поинтересовался у меня Дук на вечернем привале. Тренировок не было, захиры все еще держали усиленное охранение, хотя лес утих, и лесные монстры больше не интересовались нашим резко помолодевшим в уровнях караваном. Вкратце рассказал ему о своем эксперименте с характеристиками и навыками персонажа, который оказался успешным от силы процентов на двадцать. У меня были опасения, что зацикленные на высокохудожественном фехтовании захиры не оценят мою стратегию, но Дук сумел меня удивить.

- Вставай в первую позицию и бей своим шипом в дерево. Теперь из второй гардии. Интересно, - Дук задумывается на пару минут, что страшно много для человека, привыкшего мгновенно реагировать на любой вызов. - Теперь удар и шип.

Послушно выполняю команды. Хорошо хоть успел найти в библиотеке Белой усадьбы пару книг по фехтованию, понемногу начинаю разбираться в терминах, чисто теоретически. А то бы сейчас вышел бы конфуз.

- А если квинта? Так, лучше не надо. Тычешь как пьяный огр вертелом для свиней. Повтори кварт. Сейчас, - голос захира внезапно посерьезнел. - ты будешь бить шипом в меня.

Слегка торможу. Дуэли до первой крови или до половины шкалы здоровья вещь в повседневном быту довольно обыденная. Но применение магии в тренировочных боях сильно не приветствуется. А тут такой странный приказ.

- Чего застыл. Пока ты в караване, ты мой боец. Непутевый, неумелый и с кривыми статами. Но я дал слово, что помогу тебе в учебе. И если ты владеешь каким-то приемом, я должен научить тебя использовать его с максимальной пользой.

Больше всего это напоминало проведение серии научных опытов над лабораторной мышью. Меня ставили в различные фехтовальные позиции. Классические, неклассические, фэнтезийные и просто неприличные. Из них я бил шипом и мечом, потом сначала шипом, а следом мечом, потом наоборот и с разными задержками. Бил по мишени, по захиру и прямо в небо. Меня изучали и препарировали. Вердикт был взвешенным и суровым.

- Чайник, подои козу.

Когнитивный диссонанс. Причем тут коза?

- Запомни, бессмысленный сын степного шакала: ты волею случая получил козу и пытаешься на ней ездить. А козу надо доить!

Дук смотрит на меня с ноткой жалости. Он так на своих погибших бойцов не смотрел. Правильно. Бойцы через три часа оживут. А если человек дурак, то это навсегда. Но в чем же я дурак?

- Ты пытаешься добиться, чтобы твое умение наносило максимальный урон.

- И замедляло! Для чего еще оно может пригодиться?

Снова эдакий укоризненный отцовский взгляд.

- У тебя в руках меч. И он всегда будет главной угрозой для врага. А ты даже не понял, как твой шип может быть полезным для меча. - Слово "меч" произносится с придыханием. Костяную иглу явно уважают больше, чем ее хозяина. - Так вот, запомни. При ударе твоим никчемным шипом по глазам, противник на мгновение теряет ориентацию и моргает. Всегда! Любой! Целые две секунды, в течение которых ты видишь, а противник - нет! Это подарок судьбы, который ты можешь использовать против игрока, который больше тебя на десять, двадцать, пятьдесят уровней. Моргнет. И ты ударишь!

Вы когда-нибудь пробовали, скажем, убить вилкой пролетающую мимо муху? Так вот, поймать момент, когда

ледяной шип отключает зрение противника, это как раз из этой серии. Начинать движение надо, когда удар льдом уже прошел, иначе опытный фехтовальщик успеет отреагировать на начало атаки. Но никак не позже первой половины первой секунды, иначе противник осознает проблемы со зрением и просто уйдет от удара, разорвав дистанцию. А шип, оказывается, летит довольно медленно, никогда не замечал этого раньше.

Дук точно компьютерный персонаж. Любой человек из плоти и крови уже бы плюнул на бесталанного ученика. А этот программный код в стальной кольчуге сожрет очередное эльфийское яблоко, восстановит силы и снова морду под ледяной шип подставляет. Песталоцци и Макаренко в одном флаконе.

- Запомни, хромой тушкан, у тебя будет только одна попытка. Настоящего бойца больше одного раза на этот прием поймать не получится. А это значит, что ты не должен ошибаться!

- Один раз? - Позорно пускаю петуха из-за вселенского разочарования. - Мы столько уродуемся ради одного удара?

- Тупого монстра или еще более тупого чайника ты сможешь так поймать не один раз. Но ведь ты хочешь сражаться с мастерами... хотя я порой не понимаю, на что ты рассчитываешь, криворукий. Запомни. В этом мире не существует ни удара, ни приема, ни спела, который бы гарантировал победу. На любое оружие найдется свой щит. Любая магия всегда имеет ограничения. Безграничны только воля и упорство. Каким-то образом ты выучил кварт так, как не умеет его проводить никто, кого я знаю. И встал на первую ступеньку познания школы меча. Сегодня ты освоишь свой нелепый шип, и он тоже станет оружием. Но даже прошедший дюжину таких ступенек еще не мастер. У меня нет такого стремительного выпада, как твой кварт и я не плююсь льдом. Но против меня у тебя нет ни единого шанса. Так что придется учиться дальше.

- Конечно, нет шанса! Учитывая разницу в уровнях.

- Хочешь стать мастером меча - забудь про уровни. Каждый противник опасен и каждого можно победить. Уровни, это лишь количество. Без мастерства все эти подаренные тебе сила, ловкость и прочее стоят немного. Когда-то я дошел до сто двадцать третьего левела. Отличный меч, крепкие латы и большие амбиции. Сейчас я бы вполне смог одолеть того самоуверенного увальня, которым был тогда.

- Так почему ты здесь, на локации тридцать плюс?

- Потому что я наемник, - усмехается захир. - Легкие деньги, тренировка молодняка для кланов. В локациях, по которым бегают игроки сотого уровня, совсем другая атмосфера. Там такие глупости, как обман лесных эльфов, караются жестче, и нет возможности ехать на телеге целую неделю без опаски за свою жизнь. Если у тебя есть цель попасть на самый верх, ты быстро ощутишь эту разницу. И я не буду завидовать тебе, если ты сумеешь ужиться на верхних этажах. Путь туда придется оплатить. Нервами, потом, кровью. Так, все, хорош болтать. В позицию!

***

- Уважает тебя Дук! Каждый вечер с тебя не слезал, а сегодня пощадил, взялся за своих салабонов.

Да, сегодня заниматься фехтованием ну совсем не хочется. Дождь. Вернее, водопад с небес. Ветки деревьев нависают над караваном под тяжестью воды, капли, разбитые в мокрую пыль забиваются в легкие, просачиваются сквозь кожу доспехов. Все попрятались под тенты фургонов и только неутомимый Дук гоняет по лужам неудачников схватки со змеями. Мотивацию повышает. Я от этого издевательства избавлен, сижу с Цабром в сырой телеге, дегустирую оркское гранатовое вино. Молодцы орки. Вино будит воспоминания о прошлой жизни, ресторанчике на набережной Генуи... туда мне уже не вернуться. Но ведь и в мире Фэнтези удовольствие остается удовольствием, хотя это всего лишь нервные импульсы, рожденные в замороженном мозгу. А может, я уже полностью перебрался в этот мир, и стоит забыть о лежащем в ледяном гробу теле? Потянуло на философию, наверно резкая смена жизненного ритма способствует. Пятый месяц в нарисованном мире. Вроде бы пессимизм первых дней уже прошел. Чувствую себя качественно вписанным в местный пейзаж. Но того спокойствия, которое свойственно старожилам и неписям, не испытываю. Где я? Здесь или в камере криозаморозки?

- Повезло нам с охраной. Если бы змеи нас всех положили, не факт, что караван бы не разграбили. - Куда только расизм

делся. Цабр проникся уважением к захирам и даже немного подружился со здоровенным демоном, спиной к спине с которым рубился возле костра.

- Думаешь, эльфы змей пригнали, а сами в темноте прятались?

- Это же эльфы. Те еще проходимцы жадные! - Лесные жители так и остались в ранге неприкасаемых. Тяжело быть расистом в пестром мире Фэнтези. Людьми здесь играют не более двадцати процентов жителей. А всевозможные кобольды, морлоки и ящероподобные сликарды встречаются на каждом углу. Постарались создатели игры. Каждая раса имеет свои бонусы в развитии, любой найдет что-то в соответствии со своим характером и привычками. И художники молодцы. Практически нет откровенно уродливых созданий, бегают по городам Фэнтези симпатичные зелененькие гоблинши и зубастенькие троллихи. Хотя последние все равно... на любителя. Не каждый оценит даму, которая на полцентнера тяжелее кавалера из какой-нибудь субтильной расы. С мужскими физиономиями, конечно, все немного по-другому. Красоту заменяет характерная внешность с налетом брутальности. И у всех спортивные фигуры. Куда деваться! Даже купцы в караване почти сплошь атлеты, мечта фитнес центров. Вот только мозг игрока не готов поверить, что все это великолепие и есть тело персонажа. Ходят некоторые подтянутые купцы походкой толстяков с изрядным брюшком.

- Вот ради таких спокойных минут мы и живем. - Разомлевшего от вина Цабра потянуло на философию. - Иногда сравнишь суету реальности с такими вот путешествиями, и мелькает мысль оплатить перманентное погружение и никогда больше не высовываться в тот мир. Ведь, по большому счету, ну что я там забыл? Родители еще до виртуальной эры померли, жена тоже из капсулы не вылазит, в Риэлити играет, забыла уже, наверное, как я выгляжу. Да и меня в Самирде местная девочка ждет. Непись конечно, зато послушная и на мозги капать не приучена. Я заметил, ты в реал совсем не выходишь. Навсегда сюда перебрался?

- Вроде того.

- Ну и правильно. Вот только зря ты боевую профессию выбрал. Хлопотное дело. То ли дело торговля. В Фэнтези купца отыгрывать не проблема, неписи все честные как при коммунизме, а свой брат игрок и рад бы обмануть, да боится карму испортить, админы за любое кидалово карают, мама не горюй!

- А не скучно так играть? Купил - продал, лавка - телега...

- Много ты понимаешь, купил - продал, - обиженно

вскидывается Цабр. - В нашем деле свои тонкости имеются. Купец, он только половину времени с товаром возится, покупает, продает. А главное для нас информация. Где что производится, какой товар в цене, куда безопасно ехать, а куда лучше не соваться.

- Вижу я, как вы о безопасности печетесь. С вами сам чуть уровни не скинул.

- Это да. Странная какая-то поездка получилась. Я со многими старшими в караванах ходил. Местные они все, хоть и прикидываются игроками. Раньше ни один таких финтов не выкидывал. А тут. Меняется Фэнтези. Странно...

- Что - странно? Подумаешь, караванщики эльфов кинули, - рассуждения Цабра заинтересовали меня всерьез. Уже второй игрок твердит мне о переменах. Неужели изменения в игре столь глобальны, что стали заметны даже рядовому купцу?

- Понимаешь, Артаг, раньше с жителями Фэнтези было гораздо проще дело иметь. Всё было заточено под комфортную игру. Вот договор, вот товар, вот деньги. А в последние месяцы, - Цабр, натужно скрепя мозгами, попытался сформулировать свои претензии, но только махнул рукой. - Ну, ты же нашего старшего купца видел? Не должны компьютерные персонажи так игроков подставлять! Ведь почти все полегли из-за его дурости. А еще политика достала конкретно...

- Политика? - Я имел уже дело с одним дворцовым переворотом и не сказал бы, что мне это понравилось. - А что политика?

- Достала, говорю, - купец насупился, предаваясь каким-то безрадостным воспоминаниям. - Раньше все эти войны, перевороты были вроде бы как не всерьез. Так, игровые ивенты. А сейчас все будто с цепи сорвались. Сжечь город или деревню, скинуть всем врагам уровни до минималки - это уже норма. Вот придем мы в Трибис, а как там торговать будем и куда дальше податься, ума не приложу. Город считается свободным портом, в нем купцы местные заправляют. Так на Трибис сразу с нескольких сторон ополчились. С юга сликарды давят, хотят всю морскую торговлю к рукам прибрать, с запада, из-за моря, пираты с Несчастливых островов нападают. Эти и с купцами и с ящерами на ножах, им добычу подавай. С севера ваш герцог воду мутит, хочет вольный порт под покровительство взять. Вроде бы все как всегда, но по сравнение с прошлыми годами... как-то все без дураков. Караваны вчистую разоряют, купцов не щадят. Это на первый взгляд нам, торговым людям, уровни ни к чему. А попробуй характеристики и навыки потерять, сразу поймешь, почем фунт лиха. А еще многие повадились в последнее время

посмертные дебафы вешать. Представляешь, возрождаешься в точке привязки, а ноги нет. Отрубили гребанным зачарованным клинком. Или шрам на всю рожу, тоже приятного мало.

- И что, снять невозможно? - Всерьез удивил меня Цабр. Что это за бред - инвалиды в игре? Это уже не развитие игрового мира, а диверсия какая-то.

- Можно, только хлопотно очень. Есть несколько специалистов в империи Затах, какие-то храмы на юге, вроде бы еще тайные общества целителей где-то в Полуночных горах. Вот только куда податься со своей конкретной болячкой знают не все. И сколько будет стоить такая помощь... ну, можешь себе представить.

- Чем вот так без ноги играть, лучше уж персонажа затереть и начать заново! Все равно после смерти только половина уровней остается.

Купец удивленно на меня смотрит. Знаю я этот взгляд. Опять сморозил глупость, чего-то не знаю про тайные пружины игры.

- Странный ты, Артаг. Эквип у тебя для твоего уровня топовый. Сражаешься так, что даже захиры тебя уважают. А иногда кажется, что ты в игре совсем новичок зеленый.

Молчу. Рассказывать, что я даже не умирал ни разу и мой тридцать второй уровень это весь мой славный путь в игре, как-то не хочется.

- Существует легенда. Даже не легенда, а так, слушок среди опытных игроков ходит. Невнятный такой, но почему-то ему веришь. Вроде бы существует проклятье раз-два-три. Это когда ты отыграл персонажем сто двадцать три дня. С этого момента ты срастаешься со своей аватарой. Можешь, конечно, выйти, удалить персонажа, начать играть заново. Вот только не будет полного слияния с новым героем. Так, что-то вроде протеза. По крайней мере, я никогда не встречал игроков, которые меняли персонажей, отыграв им больше пары месяцев. Говорят, им почему-то некомфортно и неинтересно. Уходят из этого мира. Вроде бы даже в других играх ужиться не могут. Ну, тут не поручусь. Хотя сам пробовал играть в Риэлити, решил к жене поближе пристроиться. Скука там смертная и персонаж мой был... как будто кукла. Так что я, в случае чего, на одной ноге скакать буду. По игровым правилам любой дебаф снимается. Надо только найти, где и как.

Насколько я знаю, дебаф проще всего повесить зачарованным оружием. Нет, такой фокус могут освоить еще и маги, некроманты и прочие поедатели маны. Но зачарованное оружие, это почти всегда урон стихией плюс дебаф. Какую я себе

интересную рабочую профессию выбрал! Как бы не попасть в разряд изгоев. Кому в городе нужен мастер, от которого можно ждать какой-нибудь посмертной гадости? Может совсем профессию не качать? Жалко. Ведь мой костяной кончар это тоже результат работы опытного зачарователя. Я так и не освоил процесс. Берешь кристалл, внушаешь заключенной в нем душе ее обязанности, размещаешь в оружии, доспехах или ювелирке. А вот как это делается на практике я пока не в курсе. Ничего. Обучусь. Деваться все равно некуда. Отыграл я уже свои сто двадцать три дня. И рисковать не намерен. Я Артаг. Полуэльф-полудемон.

Дорога Самирд - Трибис. Окрестности Трибиса.

Солнце! Впервые за две недели. Мелькнуло в листве редеющего эльфийского леса полчаса назад и вот мы уже едем по живописным лугам локации вольного города Трибиса пятидесятого уровня. Небольшие березовые рощи вносят разнообразие в пейзаж и нравятся мне гораздо больше, чем эльфийская чаща. Что-то плохо передались мне эльфийские гены. Не лесное я существо. Да и демонических черт за собой не наблюдаю. Как был человек со своими привычками и пристрастиями, так и остался. Дук сегодня явно настороже. Три двойки отправлены вперед и в стороны, все охранники вошли в одну группу для использования чата для быстрого общения и даже я получил приглашение. Мелочь, а приятно. По причине отсутствия у меня верхового животного в дозор меня посылать бесполезно, так что лениво общаюсь с возницей фургона.

- В этой местности попадаются всякие банды, но для нас они не опасны, - вводит меня в курс дела Цабр. - Наши демоны любую гопкомпанию на ленточки распустят, даже не смотря на снижение уровней.

Вроде бы тон уверенный, однако, сегодня купец опять щеголяет в своей расписной кольчуге. Да и алебарда тут же на козлах. Так что причина для опасений, похоже, имеется, отмечаю я для себя.

- Вот от кого мы точно не отобьемся, так это от сликардов. Если ящеры в очередной раз осадили Трибис, то нам либо у них в лагере торговать, либо обратно в лес подаваться, не солоно хлебавши. Паршивый вариант, но со сликардами, когда они в походе, особо не поторгуешь, норовят все силой забрать. Нам бы до города без помех добраться. А уж за стенами никакая осада не страшна. Неприступный город. Стены такой высоты, что бросив сверху камень, размером с вишню, можно пробить любой шлем. Сликарды уже раз пять пробовали штурмовать Трибис, да только безрезультатно. Они даже городского воеводу на поединок три

раза вызывали. И тоже без толку. Совет магнатов, городская верхушка, воеводой великого война поставили, Тормеха-победителя. Выходит он, такой, из ворот, голову очередному военачальнику ящеров сносит, и убираются они к себе на юг.

- А зачем, на поединок?

- Ох и темный ты, Артаг! Из какого далека ты в наши края залетел? Обычай такой. Если армии впустую уровни сливать не желают, бьются предводители. Их всегда из самых лучших бойцов выбирают. Кто противника одолел, за той армией победа. Только нет у ящеров бойцов такого уровня, не светит им. Вот завтра вечером уже город увидим. Он в долине, у моря расположен. Так что до него доберемся послезавтра, к обеду.

Странно. Цабр как всегда словоохотлив и готов объяснить новичку что почем, но сегодня... здорово вжился купец в игру. Как будто разговариваю не с игроком, а компьютерным персонажем.

- Сликарды! - доклад от разведчиков прозвучал почти одновременно. Причем сразу от всех. Дук, нахмурившись, оглянулся на стену леса за спиной. Вдали на дороге мелькали какие-то фигуры. Караван попал в умело расставленную ловушку.

- Да что же это творится такое! - На Минтоса было жалко смотреть. Один фургон уже потерян. А тут еще и встреча с корыстолюбивыми ящерами. Так и разориться недолго. Купцы привычно закрутили фургоны в хитром маневре, преобразуя караван в защищенный лагерь. Вот только за стеной из телег торговцам, похоже, не отсидеться. Со всех сторон к нам приближаются отряды по нескольку сотен человек, пардон, ящеров. Эта орава устроила засаду на наш мелкий обоз? Похоже, я чего-то не понимаю.

- Дук, не вздумай сопротивляться! Если мы их разозлим, они все повозки перепортят. - Минтос с тоской посмотрев на приближающуюся армию, бросил меч в повозку и полез открывать сундуки для осмотра и... ну назовем это не ограблением, а дружеской дележкой.

Но Дук даже не оглянулся на старшего купца. Неторопливо спешившись, он направился к фургону Олло. Церемонный поклон. Кончар в правой руке, ятаган в левой. Захир вызывает мирного торговца на поединок? Что за бред?

- Давно понял? - Странно, купец, похоже, не удивлен вызовом. Спокойно спрыгивает с козел, раскручивая над головой свой чудовищный шест. А вот я наоборот, офигеваю окончательно. Потому как на козлах сидел дварф, а у повозки с шестом в руках приземлился темный эльф! Олло вырос на пол головы, кожа лица потемнела, а волосы наоборот побелели. Все страньше и страньше! Во всех описаниях игры говорится о

невозможности изменить, подделать или как-то замаскировать свою расу. А ведь этот оборотень ехал с нами не один день. И вообще, чего на него глава охраны вызверился? Неплохой вроде дядька... даже если и эльф.

Лезвия серпов со свистом рассекают воздух в сантиметрах от головы Дука, но тот даже не пытается уклониться. Боец его уровня легко отличит разминку от начала атаки.

- Только темные эльфы могут стать многоликими скульпторами и скрыть свою внешность и расу. И только темные эльфы сражаются таким оружием, - отвечает Дук и легко отбивает хитрый удар серпом снизу. Выпад кончаром... Мда, а я думал, что чему-то уже в фехтовании научился. Странные приемы, непонятные движения, выпады, уклонения. Произведение искусства, совместно создаваемое здесь и сейчас двумя идеальными убийцами. От лезвий серпов исходят какие-то светящиеся кольца. Дук уклоняется, но полоска жизни захира слегка проседает. Олло уже ранен в руку, но ни тот, ни другой не отвлекаются от стремительного обмена ударами.

- Мир Фэнтези меняется быстрее, чем это успевают осознать игроки, - слышится из-за спины голос Цабра. - Изобретаются новые технологии, всплывают из глубины забвения древние свитки. Кто-то могущественный пожелал, и возродилось утерянное искусство пластики естества. И многоликие скульпторы присоединились к каравану. Зачем - не ваше дело. У игроков свои цели, а у жителей этого мира - свои.

Поединок закончился, когда отряды сликардов подошли к повозкам метров на пятьдесят и начали окружать караван плотным кольцом. Эльф был великолепным бойцом, но устоять против воина пустыни ему оказалось не по силам. Тяжело дыша и шатаясь от ран, победитель потянулся к кошельку, висевшему на поясе, внезапно весело улыбнувшись обступившим место поединка караванщикам.

- Господа купцы, можете не волноваться. Сликардам не нужен ваш караван. Они пришли вот за этим. - достав небольшой прозрачный фиал, заполненный фиолетовой, слегка светящейся жидкостью и внезапно обернулся ко мне. - помнишь, я говорил тебе, что в игре нет удара или приема, который бы гарантировал победу в схватке? Нехорошо лгать своему ученику, но слава богам, у меня есть минута, чтобы исправиться. Это снадобье называется "Бич королей". И действует только против правителей или высших военачальников, повелителей воинов и государств. Выпей его и тебе понадобится всего один крит для победы над самым грозным императором. Любым оружием, в любую точку. Только одно требование - должен пройти критический удар.

Пойло страшно дорогое и редкое, никто даже толком не знает, где его производят. По заказу Совета магнатов мы попытались довезти его в Трибис, для Тормеха. Только про многоликих скульпторов мы не догадывались. - Дук приподнял кончар, явно собираясь разбить драгоценный фиал, подкинул пузырек в воздух.

Рука с мечом упала в дорожную пыль, отрубленная по локоть. Мешанина дилетантских рун на алебарде Цабра почти не видна из-за сияния каких-то высокоуровневых заклятий. Суровое лицо темного эльфа, отдаленно напоминающее простодушную физиономию торговца из Твери. Я дурак. Я две недели общался с компьютерным персонажем и ничего не понял.

- Нас всегда посылают парами, Дук. И мы всегда выполняем заказ, - Эльф неторопливо наклонился, поднимая флакон с зельем, сорвал с шеи какой-то серебристый амулет, бросил его на землю. Вокруг лже-купца взвилось облако пыли. - Я знаю, что вы, захиры всегда боретесь до конца. Но поле отчуждения защитит меня в течение минуты. А сликарды будут здесь секунд через десять.

- Ну почему? - Дук перехватывает кровоточащий обрубок левой рукой и явно ищет выход из ситуации. И не находит. Бледность заливает его лицо. Не от раны, я думаю. От горечи поражения. - Сликарды просто раса захватчиков, разинувшая пасть на вольный город!

- Мы получили заказ, - пожимает плечами эльф. - Как говорят наши гости из другого мира - ничего личного, просто бизнес.

***

Сликарды, в принципе, ребята довольно симпатичные создания, даром что ящеры. Чуть вытянутое лицо, костяные наросты по бокам черепа, зеленовато-серая кожа. Ведут себя спокойно и дисциплинированно. Под охраной (или конвоем) направляемся в лагерь, расположившийся неподалеку от дороги. Мы вроде бы даже не пленники, оружие никто отбирать не стал, даже товары с телег экспроприировать не пытаются. Отдельно ведут захиров. Этих бойцов знают и уважают, но что они могут сделать против пяти сотен отборных рептилий? По-прежнему еду в телеге Цабра. Темного эльфа.

- За вами забавно наблюдать, Артаг, - многоликий скульптор выполнил свою работу и теперь склонен поболтать на отвлеченные темы. - Вы появляетесь в нашем мире, устанавливаете свои правила, пытаетесь набрать какие-то уровни и прокачать ваши смешные характеристики. Вы даже не поняли, что попали в мир, который живет своей жизнью. Я много раз слышал от игроков, что мир этот создан вами и существует всего

лишь пять лет в недрах чудовищной машины. Вот только пять лет назад он был создан с тысячелетней историей, которую мы помним и которую мы прожили. И мы будем жить дальше. Эта дорога для меня более реальна, чем этот город Тверь в вашем мире, о котором мы с тобой порой болтали. Да ты ведь и сам при мне ни разу не уходил из своего тела.

- Не уходил. И не уйду. Некуда.

- Значит, рано или поздно ты начнешь жить по законам этого мира. Встанешь на сторону захиров или сликардов. Или еще кого-нибудь. А может, и не будешь принимать ничью сторону, как многоликие скульпторы и другие свободные наемники. Там, где живут те, кто пришел в игру пять лет назад, уже нет игроков. Все они стали такими же жителями Фэнтези, как Дук или я, даже если и не утратили способность уходить в родной мир.

- А если создателям игры не понравится то, во что вы превращаете этот мир, и они выключат машину?

Матрица внутри матрицы. Я обсуждаю с программой, что произойдет при отключении компьютерной вселенной! Вот так сходят с ума и навсегда блокируют кнопку выхода из игры. И ведь прав непись. Что для меня теперь оставшийся в воспоминаниях мир? Можно сколько угодно напоминать себе о криокамере, но фургон продолжает ехать и ехать по пыльной дороге. Так же как и мой собеседник, я здесь и сейчас.

- Я неплохо знаю ваши предания, - вернув себе облик темного эльфа, Цабр утратил свойственную торговцам суетливость. Многоликий скульптор совсем не считает себя фоновым персонажем, созданным для моей комфортной игры. Разговор идет на равных. - Когда выключат ваш мир, это будет называться Страшный суд. Боги милосерднее к нам. Мы просто перестанем существовать и даже не узнаем об этом. - Эльф поворачивается, внимательно что-то высматривает у меня в глазах, потом удовлетворенно скалится. - Артаг, а ведь ты уже почти житель Фэнтези. И тебе тоже плевать на мир, который остался у тебя за спиной!

Этот наглый огрызок компьютерного кода не только сумел обвести меня вокруг пальца и притвориться человеком. Он еще и расколол меня как мальчишку. Доктор Фрейд электронный! А ведь я сам даже не заметил, как неуверенность новичка сменилась ясным пониманием - здесь мой дом. И я буду его обустраивать не так, как хотят сидящие где-то в другом мире программисты. И не так, как видят это компьютерные персонажи. А так, как этого желаю я сам, Артаг. Ну, по мере сил, разумеется.

***

Полководец сликардов смахивает на самовлюбленного

тритона, гордого своим двухметровым ростом и дорогими доспехами. Постамент, похожий на сцену, на нем что-то вроде походного трона, стражники по бокам, и мы внизу, хорошо хоть на колени становиться не заставили. Зеленая морда, торчащая из ярко-красного панциря, настолько нелепа, что даже немного гармонична. Солидный пятьдесят четвертый уровень. Физиономия в меру тупая, да и постановщик спектакля явно не он, а несколько шустрых ребят у него за спиной. Эти обмундированы попроще, зато выглядят посмышленее. Понятно. Этот "главнокомандующий" назначен самой главной шишкой только для того, чтобы выйти на поединок с чемпионом Трибиса. Не хотят ящеры сливать уровни под стенами неприступного города. И благодаря операции многоликих скульпторов у них есть все шансы.

- Это тоже ваш? - спрашиваю Цабра, кивая на предводителя сликардов.

- Исключено! Чистокровный сликард. Ему предстоит убить главнокомандующего Трибиса в поединке. Мы никогда не беремся за такие контракты.

- Человеколюбие? Или вы первые пацифисты Фэнтези?

- Артаг, иногда ты умудряешься не понимать очевидного, - пожимает плечами эльф. - Как ты думаешь, дадут ли спокойно существовать клану многоликих скульпторов, если станет известно, что любой правитель может ждать удара в спину от сменившего облик убийцы? Нас не любят, но терпят, потому что мы установили для себя жесткие правила и всегда им следуем. Нам будет очень трудно жить, если все тираны этого мира ополчатся против нашей небольшой семьи.

Эльф задумчиво рассматривает столпившихся неподалеку захиров. Дук понуро стоит среди своих соплеменников. Не стал даже пить мгновенно исцеляющее все раны залье. Удовольствие дорогое, а сражений не планируется ввиду подавляющего преимущества противника. Какое-то менее радикальное восстанавливающее заклинание работает, культя окутана голубоватой дымкой. Такие лечилки восстанавливают конечности за пару часов. Удобно все-таки болеть в компьютерном мире. Лица воинов пустыни угрюмы. Вместо помощи они привезли союзникам поражение.

- Дук что-то задумал, - в очередной раз удивляет меня своими навыками психолога Цабр. Я-то пребываю в уверенности, что бывший влиятельный господин смирился с поражением. Стоит себе спокойно, баюкая обрубок руки и даже не поднимая глаз на военачальника, разглядывающего караванщиков с высоты своего помоста. - Если ты с ним в группе, предупреди по

внутреннему чату, что ему не стоит дергаться до того, как я передам фиал сликардам. После этого мой контракт закончится и многоликим скульпторам станет безразлично, сумеют захиры что-либо предпринять или нет.

Какое-то неприятное это искусство - эта маскировка многоликого скульптора. Торговец человек Цабр вроде бы был вполне симпатичным парнем, не смотря на его расизм... а на чеканный профиль эльфа Цабра посмотришь и на душе неспокойно. Может эти ребята и не принимают заказов на убийство, но скульпторы явно не пацифисты. За свой контракт глотку перегрызут. Стоит и впрямь связаться с Дуком, чтобы он там не замыслил.

Мыслеречь действует без помех. Всяческой телепатией программисты в современных играх стараются не увлекаться. Слишком много преимуществ получают продвинутые пользователи подобных фишек. Но вот связь внутри группы, незаметная для окружающих недругов и просто посторонних имеется у всех. Пожалуй, это просто пережиток времен компьютерных игр, в которые играли с помощью мышки и клавиатуры. Там нужно было просто кликнуть стрелочкой в окошко чата. Вхожу в интерфейс, выбираю связь с группой. Рассказываю Дуку, что скульпторы подозревают о его тайных планах. Захир откликается в чате спокойным и безразличным голосом... пожалуй, слишком спокойным в данной ситуации. Похоже, не сдался еще старый вояка.

Цабр не спеша подымается на помост полководца. Торжественный момент, один из тех, которые любят и игроки, и местные обитатели. Раздача слонов и материализация духов. Мне не перепадет ничего, участвую в качестве статиста. Но жаловаться не приходится. Не прирезали, не ограбили. Считай, дешево отделался. Эльф тем временем вручает фиолетовый фиал полководцу, тот выпивает его под грохот мечей и топоров, которыми плашмя колотят по своим щитам ящеры в знак одобрения. Тут Дук посвящает меня в свои намерения, и я просто выпадаю в осадок.

- Ты пришелец из другого мира Артаг. И я знаю, что всем вам безразличны наши империи, королевства и княжества. Войны в Фэнтези для вас это лишь новая порция игровых впечатлений. Но это наша жизнь и у захиров нет ничего кроме нее. Я прошу твоей помощи.

Когда Дук выложил мне весь расклад, я слегка оторопел. Милая такая просьба - всего-навсего убить предводителя сликардов. Никого из захиров к нему на расстояние удара не подпустят. Меня тоже не подпустят, но есть внезапный прыжок,

кварт, а главное - еще один флакон с "Бичом королей". Степняки оказались теми еще Плюшкиными. По словам Дука, они купили бесценное зелье про запас еще лет двести назад, хранили у себя в клане. А второй пузырек приобрели по просьбе друзей из Трибиса. Вот и предложил мне захир гениальный в своей простоте замысел - меня поят этой отравой, я прыгаю на помост и... мое выживание планом не предусматривалось. Сликардов вокруг трона много и все они будут крайне недовольны, когда я прирежу их предводителя. Дук не пытается давить на мозги, что, мол столько вместе прошли, сражались бок о бок. Просто просит помощи. И это не квест. Не бывает в игре заданий, однозначно ведущих к гибели. По крайней мере, ни разу не встречал на форуме описаний чего-то подобного. Умирать неохота. Странное дело. Гибель вроде бы не фатальна, просто игровая неприятность из-за потери опыта и уровней, но многие неписи относятся к ней почти так же, как люди в реальности. Передалось от игроков? Не любят здесь умирать. Очень не любят. Может быть, знают что-то, что неизвестно нам, гостям этого мира? И ради чего это делать мне? Ну, наверно, озолотят купцы местные. Экипировки ценной подбросят. И стану я богатеньким буратино шестнадцатого уровня... что-то такая перспектива не по душе. Ради редких шмоток записываться в камикадзе не тянет. Есть у меня в игре серьезные планы, обязательства перед людьми, которые мне верят. Поворачиваюсь к Дуку, собираясь огорчить захира... и натыкаюсь на его взгляд. Правильно все-таки угадал многоликий скульптор. Не смогу я трусливо отвести глаза от своего наставника и продолжить игру. Дук для меня уже не программа. Виртуальность обрела плоть и кровь. Это мой мир. Не стоит пачкать его мелкими компромиссами и сделками с совестью.

- Как зелье передадите? Ведь к вам меня не подпустят.

- Ну, есть способ, - в голосе Дука радостные нотки. Раз пошли технические детали, значит, я согласен.

- Тогда действуйте, - зеленорожий предводитель ящеров завел нудную хвалебную речь о предстоящей победе, и мне всерьез захотелось его убить. Всю жизнь терпеть не мог пафосных ораторов. Подхожу поближе к охраняющим помост дюжим сликардам сорок пятого уровня. Гвардия. Отделанные золотом стальные доспехи, тяжелые фальчионы. Пробиться через эту троицу мне явно не по силам, но если прыгнуть... один выпад и можно принимать героическую смерть. Если, конечно, зелье не протухло за два века. Но как они собрались его передать?

- Обернись и раскрой рот.

- Охваченный дурными предчувствиями, оборачиваюсь к стоящим в десяти метрах демонам. Так и есть. Лучники Дука

готовятся, разминают пальцы. Причем все трое.

- Мы решили на всякий случай тебе еще и удачу повысить, - похоже предводитель захиров разглядел мои округлившиеся от удивления глаза. - Чтобы крит наверняка прошел. Ты главное сразу все проглоти и прыгай.

Проверяю, как легко ходит кончар в ножнах. Здорово Дук придумал. Швырнут мне в пасть три пузырька, где они, само собой, разобьются. Не надо будет пробку выковыривать, пить на глазах у охранников. Просто жрешь битое стекло и получаешь удовольствие. Сволочи...

- Глотай! - По пищеводу устремляется смесь стекла, зелий и передних зубов. Подстраховались ребята. По зубам целили на всякий случай, чтобы фиалы разбились наверняка. Кончар в руке. Гвардейцы вскидывают свои, похожие на разжиревшие сабли, фальчионы, но видя мою перекошенную беззубую физиономию, не торопятся пускать их в ход. Зря. Внезапный прыжок. Привет, зеленая морда! Пока...

Вольный город - порт Трибис

Знакомый перестук колес о дорожные камни. Полог фургона, ставший родным за время поездки. Телега Цабра. А где еще я мог воскреснуть, если точка привязки вот эти перила? Умирать оказалось не труднее, чем в старинных компьютерных играх, когда ты наблюдал фигурку своего героя, скорчившуюся на экране. Создатели игры не рискнули вводить в процедуру смерти какие-нибудь спецэффекты. Миг боли, выход в реал и появление в игре через три часа. Я не выходил, ибо некуда, просто отсутствовал везде. Наверно это и есть смерть.

- Знаешь, Артаг, - эльф почувствовал, что в фургоне появился воскресший и обернулся ко мне. - Мне кажется, что это твое первое воскрешение в игре. Иначе бы я о тебе уже был бы наслышан. Игроки, которые умеют уйти так красиво, редко прозябают в безвестности. Жаль, что в твоих жилах не течет ни капли крови темных эльфов. Ты мог бы стать многоликим скульптором. У тебя есть свой стиль.

- Это была задумка Дука. Я всего лишь нанес удар.

- Да уж. Переиграл всех захир. Сликарды сворачиваются, конец вторжению. И откуда у демонов вторая порция "Бича королей" взялась? А, впрочем, не важно. Контракт многоликих выполнен, мы возвращаемся в клан. Я довезу тебя до города, высажу у ворот. В Трибисе мне делать нечего, а дожидаться захиров и вовсе ни к чему.

- А разве они не с нами? - Выглядываю из повозки. Караван наш сильно уменьшился. Собственно, нет никакого каравана. Только две повозки - Цабра и Олло . И никого из степняков.

- Сликарды отпустили только нас, - коротко поясняет Цабр. - Не хотят портить отношения с кланом многоликих. Тебе повезло, что твоя точка воскрешения здесь, в фургоне. Боюсь, все, кто остался в лапах сликардов одной смертью не отделаются. Когда мы уезжали, ящеры были в ярости.

Стена вокруг Трибиса вызывает у меня ассоциации скорее с футуристическими объектами, чем с историческими. Не было в истории человечества стен такой высоты. Их можно построить только с использованием мощной строительной техники. Или нарисовать. Стою в тени уходящей ввысь башни и наблюдаю, как уезжают куда-то в сторону моря телеги эльфов. Когда-нибудь я еще повстречаю многоликих. Увы, повис на мне очередной должок - Цабр вытащил мою тушку, ну, в смысле точку привязки, из лагеря сликардов. А такие долги следует отдавать, карма в игре не пустое понятие. Сначала морлоки, теперь темные эльфы. И ведь умудряюсь пересекаться именно с такими ребятами, которых лучше обходить стороной. А что делать? Игра, совершенная как мир. И такая же запутанная.

***

По дороге, спеша проехать городские ворота, скачут, едут, тащатся, плетутся обитатели и гости города, окрестные крестьяне и спешащие принять участие в очередной войне игроки. Последние будут разочарованы. Я все сделал за них. Вот только радости от свершенного не испытываю. Во-первых, Дук, который дал мне задание, где-то в плену у сликардов, вместе со всеми свидетелями моего, хм, подвига, и никакая награда от городских властей мне в ближайшее время не светит. Во-вторых, я теперь инвалид. Нет, руки и ноги на месте и даже шевелятся. Вот только шевелятся почти бессильно. Словил я таки свой посмертный дебаф. Какая-то сволочь сыграла злую шутку с моими характеристиками, поменяв очки силы и ума. А ума у меня всегда было очень мало, туповат по природе, как и все мастера меча, топора и прочих железок. Не качал я характеристику, нужную визардам и магам. И теперь вот резко поумнел. Так поумнел, что тащу свою дорожную сумку шатаясь от напряжения и останавливаясь передохнуть каждые двести метров. И перспективы передо мной маячат самые туманные. Игрок шестнадцатого уровня в локации пятьдесят плюс ни у кого особого удивления не вызывает, мало ли кто с каким злобным мобом столкнулся и сколько раз богу душу отдал. Но как теперь перекачиваться? Ведь по характеристикам я теперь и не воин, и не маг, а что-то среднее, несуразное и бесполезное. И до тридцать второго уровня, на котором я принял смерть, я буду получать те же характеристики, которые уже выбрал первоначально. Вся сила

будет уходить в песок. Две недели назад, на совете клана в Белой усадьбе мы решили, что потратим на учебу не больше шести месяцев, после чего вновь соберемся в Самирде. А что теперь делать мне? Искать лекаря, который сможет снять дебаф? Многоликий Цабр рассказывал, что процесс это непростой. Одно ясно наверняка - с такими характеристиками на Несчастливых островах мне делать нечего. Убираю в сумку меч. Увы, не по силам мне сейчас сражаться полутораметровым клинком. Пусть уж лучше лежит в котомке, она у меня продвинутая, вес на десять процентов уменьшает. Подумав, отправляю туда же кожаные доспехи. Вроде бы не велика тяжесть, но даже она чувствуется. Ну вот, теперь пойду почти без перевеса, все ж пошустрее.

***

Красивые в Трибисе ворота. Широкие, покрытые резьбой створки, высотой метров пятнадцать, гостеприимно раскрыты. Но прежде чем войти в город, приезжие попадают в цепкие руки стражи, таможни и магов-дознавателей. Война. Местные еще не знают, что я ее уже выиграл за них. Один из таких высоколобых специалистов сканирует мою ауру на предмет тайных мыслей и злого умысла против вольного города. Покорно стою, ощущая, как зачесался мозг в районе макушки. Прямо под черепом. Жуткая все-таки дрянь, эта ментальная магия. Закончив свои манипуляции, маг озадаченно смотрит на меня:

- Кто это тебе такой хитрый дебаф повесил?

- Нашлись специалисты у сликардов.

- Умудрился к ним попасть? То-то я смотрю, уровень низковат. Купцы учредили фонд помощи пострадавшим от нашествия, зайди в здание гильдии возле центрального рынка, может деньжат подкинут или посоветуют чего. Хотя, хрен они тебе помогут. Иди к жрецам в старый город, если кто знает про такой дебаф, так это они.

Поблагодарив участливого непися (или игрока, что-то я совсем разбираться в этом перестал) бездумно шагаю по дороге к центру. Может и стоит наведаться к местным попам, но дело к вечеру, лучше уж я поищу себе таверну поприличнее. Вдруг захотелось комфорта и покоя. Достал меня калейдоскоп событий, выпавших мне за эту поездку.

***

Локация пятьдесят плюс. Архитектура таких мест уже не пытается как-то считаться с законами физики и здравым смыслом. Дома, спиралью уходящие в небо, тротуары, уходящие куда-то под землю, мосты и акведуки, без опор нависающие над площадями. И жители, муравьями снующие среди этого великолепия. Прислушиваюсь к разговорам прохожих. Трибис уже

не в российском кластере. Хотя все игроки "Фэнтези" разговаривают на "всеобщем" языке и я слышу автоматический перевод на русский с любого диалекта, программа специально выдает различные акценты при обработке иностранной речи. Получается полное ощущение языковой мешанины портового города, где приезжие купцы вроде бы и выучили местное наречие, но не утратили специфического выговора далеких экзотических стран. Широкий проспект ведет по направлению к порту, вот здесь где-нибудь и заночую. Вывески постоялых дворов похожи на лазерное шоу посреди фейерверка, постарались маги огня. Знакомый тролль из "Жирной мыши" удавился бы от зависти. Однако имеется проблема. На дверях большинства заведения стоят ограничения по уровню. Блин, "детям до шестнадцати"... какого черта? Дискриминация низкоуровневых неудачников, вход во все злачные места "только с сорокового уровня". Не было печали. Хотя, скорей всего "фэйсконтроль" по левелу практикуется в дорогих центральных заведениях... что ж, поищем ночлежку попроще. Резко сворачиваю в первый попавшийся переулок и углубляюсь в кварталы, нарисованные создателями Фэнтези в стиле "еще не Гарлем, но уже не Бродвей". Дома резко приближаются друг к дружке, оставляя для прохода узенькую дорожку и почти смыкаясь над головой. Лица встречных хорошо гармонируют с обстановкой. Хорошо хоть аура тайны позволяет спрятать свой позорный для локации левел. После недолгих поисков вижу вывеску "Приют неудачника". Мне точно туда. С таким названием низкоуровневыми клиентами не брезгуют.

Обеденный зал заведения здорово смахивает на типовой проект, один в один с "Жирной мышью". Неужели создатели игры схалтурили? Ладно, не будем придираться, мне бы сейчас снять номер и сбросить с натруженной спины сумку. Зря я считал, что в "Фэнтези" невозможно устать. Очень даже можно, если гуляешь с перевесом. Опаньки! Хозяин таверны тоже типовой. И улыбка та же, что у трактирщика из "Мыши". Я ее еще по Земле помню: "Мы так рады вашим деньгам, что готовы терпеть и вас в придачу".

- Приветствую усталого путешественника!

Вот это комплекция! Только когда трактирщик улыбнулся мне, показав все тридцать два человеческих зуба, я понял, что передо мной не тролль. Красавчик, однако.

- Добрый вечер, могу я снять комнату в вашем заведении?

- Разумеется! Мы рады гостям любого уровня... способным заплатить за наши услуги.

У трактирщика наверное прокачано какое-то специфическое умение, определяющее тяжесть кошелька клиента на расстоянии. Комнату он мне предложил недешевую, и торговаться не

собирался. Ну и ладно, в родной Белой усадьбе денег на путешествие отсыпали немало, я из них еще ни гроша не потратил. А вот симпатичная рыженькая эльфийка, которую хозяин послал показать мне комнату, приветливо улыбаться мне не пожелала. Не любят девушки неудачников. Не впечатляет герой одиннадцатого уровня в локации сорок плюс. Даже неписей не впечатляет. Зато комната уютная и чистенькая. Со вздохом облегчения сбрасываю сумку. Спать! И никаких приключений! Надоело...

***

Наутро проблема перевеса вновь дала о себе знать. Тяжело таскать на себе рюкзак, нормальный для любого воина. А я готовился к большому походу, набил суму плотно. Выгружаю из сумки все припасы: еду, эльфийские яблоки и прочую мелочь. Оставлю в номере и кончар. А вот доспехи надену. Просто чтобы отличаться от магов и волшебников, носящих одежду из ткани. Не то, чтобы мне зазорно быть магом, просто не хочу постоянно отказывать ищущим магической поддержки игрокам и партиям. Закрыв дверь номера, спускаюсь вниз. В зале немноголюдно. Похоже, неудачников вроде меня не так уж много, а успешные игроки предпочитают селиться в местах попрестижнее. Плевать. шестнадцать уровней можно вернуть за месяц, если повезет, конечно. Хуже, что до тридцать второго левела я не смогу распределять характеристики, уже распределенные на потерянных при смерти уровнях. И будут все очки силы превращаться в ум. Надо найти возможность срочно снять дебаф, ох, надо...

Еда! Настоящая! Захиры, конечно, кормили сытно, но ежедневно с аппетитом хлебать их любимую похлебку из баранины и гороха... на это способны только пустынные демоны, у меня это редкое умение не прокачано. Заказал себе на завтрак что-то с длинным названием, но, по сути, являющееся запеченной в чугунке картошкой с грибами. Отличный момент расслабиться... и подумать. Что я имею? До предела кривые характеристики персонажа и потенциальную награду от городских властей. Кинуть купцы не должны, не реал, тут отсутствие письменного договора об оказании услуг в качестве отговорки не канает. Если Дук сбросил местному начальству информацию о наших похождениях, мне должно хоть что-нибудь перепасть. Официальный это квест или нет, законы кармы обязательны для всех. Вот только сумею ли я теперь награду унести? Слабак я нынче. И меч, с которым я уже успел сродниться, мне теперь не по силам. Костяной кончар довольно тяжелая игрушка. Да и сила удара для него очень важна. Пусть наносимые повреждения

определяются в первую очередь точностью, однако, если хочешь стабильно пробивать вражеские доспехи - обрастай виртуальными мышцами. Срочно нужна ювелирка, добавляющая силу. Раньше я ее высокомерно игнорировал, хватало своих характеристик, но сейчас эту проблему надо решать. А может, пока не достану вещей на силу, перейти на короткие клинки? Хотя, кинжалов, чей урон зависит от ловкости или точности я еще не встречал. Завтра же сделаю набег на местные рынки. Повезло, что нахожусь в портовом городе, ассортимент тут должен быть побогаче, чем в начальных локациях.

- О, еще одна невинная жертва сликардов, - голос, словно привет из прошлого, гортанный кавказский акцент. Любили в свое время храбрые горцы, сбившись в стаю, выискивать кого-нибудь не способного дать отпор, и показывать свое превосходство. Когда режим в стране сменился, они пожалели об этой своей привычке, ну да ладно, дела давно минувших дней. А передо мной, кажется, действительно кавказец. Любят они играть за йети, ввели в игру такую забавную расу. А что, похоже, разве что здесь они еще здоровее, волосатее и бородатее. И знакомый акцент на лицо. И повадки все те же. Эдакая мини стая из трех мачо. Уровни в районе двадцатки, похоже, и впрямь пострадавшие в недавних стычках с рептилиями. Но это не повод, чтобы мешать мне наслаждаться печеной картошкой с грибами. А ребята меж тем без приглашения усаживаются за мой стол.

- Какая же это жертва, - деланно удивляется самый здоровенный. - У парня даже желтяки остались на шикарный завтрак. Но он явно готов угостить товарищей по несчастью. И поделиться с ними последней копейкой.

Ни фига себе! Впервые вижу подобных отморозков. Приставать к игроку в пределах города? Ничем хорошим для рэкетиров это не закончится, Даже стражу звать не придется, такие стычки обычно способны урегулировать вышибала или хозяин таверны. Но вот что странно. Оба этих персонажа старательно не замечают происходящего. Заметив, что я оглядываюсь на стоящего возле дверей вышибалу, вся троица дружно заржала.

- Да он совсем чайник, - сквозь смех прокомментировал амбал. - Забрался в такую даль и умудрился не почитать на форуме, что в городах выше тридцатого уровня зона полной безопасности сменяется на частичную. Так что если мы тебя прирежем, тут же набежит стража. А вот, скажем, по морде настучать можно без проблем. Только вышибала под локоток выведет. По морде получать любишь?

Черт, да как же не вовремя эти ребята нарисовались! С моей

силой мне сейчас только в рукопашной схватке участвовать. А "поделиться" не вариант. Не умею я договариваться с рэкетирами. Шпана довольно скалится, явственно намекая на предстоящее избиение. Интересно, мой любимый кварт будет столь же эффективен, если вместо шпаги использовать столовую вилку? Это же не будет считаться применением оружия? Или будет? Мои невеселые размышления прерывает еще один голос с тем же акцентом.

- Тимур, вам было сказано найти полукровку эльфа, а не приставать к нему.

Оглядываюсь и удивляюсь. Редко представители гордого Кавказа играют гоблинами. Не соответствует эта раса их амбициям. А тут мелкий зеленый уродец. Подчеркнуто мелкий и уродливый. И явно весьма опасный. Бородатые здоровяки, которые только что вели себя так вальяжно, сидят перед ним как школьники, застигнутые за использованием смартфонов на экзамене.

- Дядя Ломио, - лебезит перед подошедшим один из наглецов. - Мы просто к нему подсели, новости узнать.

Внимательно приглядываюсь к зеленому. пятьдесят третий уровень! Шаман. И вряд ли он здесь случайно, чтобы присмотреть за этой шпаной...

- Брысь в лагерь. Я с вами потом поговорю. - Отморозки исчезают из зала со скоростью, на которую способно только мелкое хулиганье, получившее отпор, а гоблин пристраивается к столу и с интересом смотрит на меня. - Ну, здравствуй, спаситель города. У Дука был кристалл дальней связи, - поясняет мелкий шаман, видя мое недоумение. - Рассказал он о ваших подвигах. Так что пришлось разослать половину дружины во все заведения для низкоуровневых игроков, чтобы найти тебя. Вроде, успел вовремя. Меня зовут Ломио Тронвальд. Я помощник полководца Тормеха. Дук вез зелье для него.

- Как Дук, все еще в плену?

- Не знаю, - равнодушно пожимает плечами гоблин. - Если за него и его отряд сликарды выкуп потребуют, совет магнатов заплатит. Он выполнял их задание. А я здесь для того, чтобы с тобой поговорить. Есть проблемы с твоим квестом. Вернее, с тем, что ты считаешь квестом. - Шаман как-то нехорошо скалит желтые кривые зубы.

- А что с ним не так?

- Ты задание совета не выполнял. И торговцы не собираются за него платить. И они в своем праве - договор не был озвучен, ты выполнил просьбу Дука и это ваше личное дело. - В голосе шамана звучат насмешливые нотки. Как-то не вяжется ситуация

со всем, что я знаю об игре. Даже если этот Ломио обычный игрок и испытывает удовольствие от возможности кинуть другого игрока, то большинство членов совета магнатов наверняка неписи. Не могут они пойти на такое нарушение закона кармы! Это же краеугольный камень всех игровых принципов! Они существуют для создания комфортной обстановки для игроков. Или уже нет?

- А то, что убитый мною сликард вполне мог бы захватить город, не считается? - как не старался, голос у меня дрогнул. Сдохнуть в драке один на несколько сотен, получить посмертный дебаф и остаться ни с чем? Моя прокачанная удача явно дала сбой.

- Если честно, я сам с неписей фигею, - да, Ломио явно игрок. Замечено - неписи никогда не говорят слово "непись". - Эти купцы в последнее время ведут себя как оборзевшие торговцы на турецком базаре.

Не слушаю дальнейшие рассуждения зеленого уродца. Грустно мне. Рушится представление об Игре, как о чем-то более-менее честном и справедливом. А я, было, расслабился, думал, что хоть после смерти попал в приличное общество.

- Но у меня есть к тебе еще одно поручение, от Тормеха. - прерывает свои разглагольствования шаман. - Нам не нужно, чтобы ты шлялся по городу и рассказывал всем, что убил полководца сликардов, и что совет магнатов тебе не заплатил.

Внимательно смотрю на гоблина. Какая знакомая еще по той жизни ситуация. Мавр сделал свое дело. И не нужен никому разгуливающий по городу персонаж, рассказывающий всем, что именитые купцы нечисты на руку, а великий полководец Тормех предпочитает побеждать благодаря читерскому зелью. Оценив мой взгляд шаман только усмехается.

- Ты особо не зыркай. Мелковат у тебя уровень, права качать. Отправим тебя городским телепортом в любой город на твой выбор. Тормех тебе даже награду за подвиг твой передал, из своих личных запасов.

Гоблин выкладывает на стол серебряное кольцо. Машинально вглядываюсь в характеристики. Удача плюс пять. Ничего особенного, подачка чтобы заткнуть рот. Но предложение шамана я, конечно, приму. Потому что дал маху зеленый, ляпнул большую глупость, не подумав хорошенько. Сам предложил телепорт в любую точку. И не отвертится, слово было сказано. Он-то полагает, что попрошусь я куда-нибудь в локацию для десятых уровней. Черта с два! Плевать что у меня и уровень мал, и характеристики покорежены. Пусть переправляет меня на острова. Телепорт в высокоуровневые локации страшно дорогая

штука. Цена перехода умножается на разницу уровней между локациями и, дополнительно, на разницу, между уровнем локации и игрока. Когда мы в Белой усадьбе планировали наши маршруты, пришлось отказаться от быстрого перемешения в Гаруну, нам это было просто не по карману. А я тогда был тридцать первого уровня. Сейчас цена перехода будет астрономической. Но совесть меня мучать не будет. Пусть платят. Беру кольцо в руки.

- Я получил твое предложение или со мной договорился Тормех и город Трибис?

- Что, моего слова тебе мало и хочешь гарантий от Совета магнатов?

- Я уже договорился тут один раз. Второй раз пролететь не хочу.

- Хорошо, - откровенно веселится шаман. - Я подтверждаю перед богами кармы, что у меня есть полномочия разговаривать с тобой от имени города и совета.

Полагаю, от имени совета гоблин выступает в последний раз. Местные правители вряд ли придут в восторг от его дипломатических способностей.

- У меня есть дела в городе. Я буду готов уйти сегодня вечером.

- Хорошо. Вот маячок, - гоблин протягивает мне мутноватый желтый кристалл разового сигнала. - Стукнешь им о землю, как будешь готов. Но не позже восьми вечера, иначе начнутся неприятности. И помни, мы договорились, ты держишь язык за зубами.

Довольный гоблин направляется к выходу, а я возвращаюсь к остывшему завтраку. Впрочем, вкус еды меня уже не заботит. Пытаюсь осмыслить произошедшее. Неписи обманули игрока. Нарушили один из основных законов виртуального мироздания. Законы кармы бьют по игрокам так, что в Фэнтези честными поневоле становятся даже самые отчаянные плуты реального мира. А уж компьютерных персонажей должно было просто по виртуальности размазать. Неужели еще одно свидетельство перемен? И снова в худшую сторону...

***

Отсрочку в телепорте я попросил для того, чтобы посетить местную почту. Кто-нибудь из наших уже должен был оставить весточку о своих успехах. Да и сам отчитаюсь, поведаю о своих... подвигах.

Местный почтамт сиял каким-то голубоватым мрамором, буквально светящимся изнутри. Огромный купол поддерживался тоненькими колоннами и сливался с голубыми небесами.

Местное начальство знало толк в роскоши. Но не понимало, что уже подписало смертный приговор городу. Один обман, другой. И разбредутся игроки в поисках более честных нанимателей. И снова придут под стены города враги.

Не знаю, с какой целью создатели игры так усложнили связь между игроками на расстоянии, но получение корреспонденции напоминает мне визиты на главпочтампт в прошлом веке. Вереницы из неписей и недовольных игроков у стоек получения писем, толпящиеся с какими-то ящиками отправители посылок и снующие вокруг них ребятишки с хитрыми глазами, отыгрывающие воров. В общем, ностальгия по бардаку социализма. Пристраиваюсь в конец очереди. Хорошо хоть движется она гораздо быстрее, чем в реале, хоть какую-то уступку игрокам сделали. Из окошка выдачи мне улыбается миленькая эльфийка, которая, к счастью, не спрашивает документов, хоть это кошмарное порождение нашей реальности не попало в игру. Достаточно назвать имя, и я получаю четыре конверта. Слишком долго я бродил по лесам. Отписались уже все. Вдобавок, девочка протягивает мне здоровенный ящик. Эльфийка держит посылку одной рукой. Я же сгибаюсь под ее тяжестью, вызвав недоуменные взгляды окружающих. Совсем задохликом стал. Надо забиться в какой-нибудь угол и почитать корреспонденцию.

***

"У Лаброка". Имя на вывеске харчевни означает примерно то же, что и клеймо кузнеца на раритетном клинке. Насколько я слышал, ты можешь называть свое заведение хоть "Лучшим в галактике", но только гильдия поваров дает разрешение на такую вот скромную вывеску с именем повара. Не удержусь! В конце концов, заслужил. Погиб и спас город. А главное - интересно, что же такое высокая кухня в виртуальном мире. Может, это так же, как и с фехтованием? Есть очки опыта, а есть личное мастерство?

Нормальный зал, не слишком напоминающий тропический сад "Купола чудес". Встречает не стандартная эльфийка со стройной фигуркой, а пожилой джентльмен человеческой расы. Все всерьез! Даже женская красота не должна отвлекать от таинства приема пищи. Выбрав столик в дальнем углу, жду, когда официант подаст меню, но он вдруг поспешно удаляется. Странно, мельком вижу удивление на его породистом лице. Не успеваю прикинуть, что не так, как у столика появляется еще один работник общепита. На этот раз не во фраке и без бабочки. На лице нет той готовности услужить, которая всегда читается у среднего официанта. Слегка бледная и вытянутая, но приветливая человеческая физиономия и радостная улыбка, делающая

заметными клыки вампира. Немного напрягаюсь. Еще не встречался с этой расой. Хотя нет, насколько я помню, это даже не раса, а что-то вроде болезни. Укусить могут и человека, и гоблина. Раз, и ты уже не любишь солнечный свет и с интересом посматриваешь на чужие шеи. Вроде бы даже дает какие-то игровые преимущества, но все равно смотрю на кровососа с опаской. Хватит мне уже внезапных поворотов судьбы.

- Рад приветствовать доблестного Артага. Разрешите представиться, Лаброк, хозяин данного заведения. Буду рад лично обслужить спасителя нашего города.

Во как! Наивные кавказские йети надеются сохранить происшедшее в тайне, а местные кабатчики уже в курсе происшедшего. А ведь ни одного свидетеля моих приключений в город еще не прибыло...

- Не удивляйтесь моей осведомленности. У полководца сликардов имеется личный повар. И у Тормеха-победителя имеется свой повар. И для каждого, нагуливающего аппетит в интригах и сражениях кто-нибудь готовит что-то вкусненькое. А звук от кастрюли, задетой половником, разносится далеко. Повара знают многие тайны этого мира. Особенно такие, как ваша. Необычные тайны. Видите ли, вам интересно, что вы едите, нам интересно, кого мы кормим.

- Мне действительно интересно, что я ем. Вот только меню мне не дали.

- Ой, ну зачем вам меню, - аж всплеснул руками вампир. - Подумайте сами: вы, дилетант в мире вкусов и запахов, ткнете пальцем в понравившееся название и закажете то, что должен кушать посетитель за соседнем столиком. Я профессионал и я лучше знаю, что вам понравится сегодня, когда, - тут господин Лаброк сделал паузу и внимательно осмотрел меня. Внезапно почувствовал себя на приеме у врача. Где-то в рентген кабинете. - Когда вы немного устали, - продолжил вампир. - Слегка взволнованы, расстроены и хотите теплого салата из синей спаржи с мясом слоновьих дроф, вырезки троута на огне с орочьими приправами. И не спорьте. Конечно, можно заменить троута на спинки рыбы-палача, но тогда у вас во рту через пару часов появится вяжущий привкус, эту рыбу лучше есть в более спокойном состоянии духа. А пить вы будете эльфийское легкое пиво. Вы не любите эльфийское пиво? Скажу по секрету, я тоже от него не в восторге. Но сегодня это ваш напиток, вот, убедитесь сами.

Напористый кабатчик протянул мне запотевший бокал, наполненный светлым, почти прозрачным напитком и я вдруг понял, что это именно то, что надо. Может, это какая-то

поварская магия, но я действительно с вожделением смотрел на появившиеся из ниоткуда тарелки.

- И еще, - произнес вампир каким-то торжественным тоном. - Я хочу, чтобы вы знали, что в городе есть существа, которым небезразличен ваш, не побоюсь этого слова, подвиг. Позвольте мне угостить вас удивительным напитком. Это "Пыль судьбы", которую производят дварфы где-то глубоко под землей.

Бутылка, которую держал повар, была, казалось, действительно наполнена не жидкостью, а какой-то серебряной пылью. Когда он наполнил появившиеся на столе тонкие стеклянные стаканы, то субстанция не растеклась, а осталась лежать горкой, как обычный песок. Даже не слыхал ничего о подобных сухих напитках. Хорошо, хоть хозяин и себе "налил", хоть посмотрю, может эту массу ложкой кушать надо. Нет, пьет. Что ж, присоединюсь.

Во рту происходило что-то странное. "Пыль судьбы" определенно не была жидкостью, она распадалась на отдельные частички как песок, но при этом каждая частичка ощущалась как жидкость. Восхитительная жидкость. Короче, описать это невозможно. Надо попробовать и насладиться. Право же, вкус того стоит.

- А теперь смотрите, - отвлек меня от гаммы ощущений Лаброк, показывая на свой наполовину пустой стакан. А в нем творилось... черт-те что. Серебристая пыль не осела, она крутилась в стакане, как миниатюрный торнадо. И в нем светили зеленоватые огни, похожие на далекие звезды. - "Пыль судьбы", это не просто напиток. Это индикатор, экспресс-анализ каждого, кто пригубил эту волшебную жидкость. Звезды означают, что я нахожусь в правильном месте и занят своим делом. А буря в стакане... увы, это время перемен. Посмотрим, что у вас... ой, как интересно!

Действительно, картина в моем стакане завораживала. Штормовое небо из миниатюрных серебряных туч, пронизываемое голубыми молниями. Казалось еще немного, и я услышу раскаты далекого грома, а в стакане пойдет серебряный дождь.

- Судьба идущего сквозь бурю. - задумчиво произнес вампир. - Много свершений, побед и... утрат. Такое зрелище я видел лишь однажды, когда угостил напитком дварфов йети по имени Тормех. Тогда он еще был не "победителем", а предводителем небольшой шайки разбойников. И молнии в его стакане были желтого цвета. Нехороший цвет, цвет золота и предательства. "Пыль судьбы" не ошибается. Вот это темное облако в вашем стакане... на вас висит проклятье? Пыль чувствует нашу душу и определяет карму. Нехорошее облачко, вы

догадываетесь, что оно значит?

Еще бы я не догадывался про этот проклятый дебаф! Погеройствовал на свою голову. Даже выпить спокойно не получается, напиток какие-то темные облака показывает. Рассказываю вампиру о посмертном проклятии, полученном от сликардов. Повар озадаченно застывает.

- Это хорошо, что вы зашли в мою таверну. Принято считать, что сокровенными тайнами благословлений и проклятий владеют жрецы и маги. Это не совсем так. Каждому, вступившему на путь оттачивания своего интеллекта, открыт только его собственный горизонт. Путь мага, колдуна или друида. Жрецы одного бога прячут свои секреты от других богов. Когда знания - сила, никто не готов делиться ими и создавать себе конкурентов. А мы кормим всех. И всех слушаем. И магов, и колдунов, и жрецов разных богов. Мне приходилось сталкиваться с подобным посмертном дебафом. Он не просто меняет местами характеристики, но и не дает в будущем качать нужные грани кристалла души.

Вот это влип. Я полагал, что даже если не сниму этот проклятый дебаф, то смогу немного исправить кривые характеристики с получением новых уровней после тридцать первого левела. Если Лаброк прав, то либо я излечусь, либо стану основателем нового класса - умный доходяга со шпагой. - А вы знаете, как можно снять заклятие?

- Никогда специально не изучал этот вопрос, - хмурится вампир. - Но сегодня же вечером я пообщаюсь на кухне со своими коллегами. Вы надолго остановились в нашем городе?

- Сегодня я должен покинуть Трибис.

- Не страшно, - улыбается Лаброк. Вы будете желанным гостем в любом именном трактире. Поговорите с его хозяином, если кто-нибудь в лиге поваров знает рецепт исцеления, то завтра его будем знать все мы. И еще, возьмите себе подарок от трактирщиков вольного порта Трибиса. - вампир протягивает мне совсем крошечную бутылочку, сверкающую изнутри серебряной пылью. - Возможно, когда-нибудь вам понадобится прочесть знаки судьбы. Своей, своего спутника или случайного собутыльника.

***

Одним махом проглотив божественный обед, я принялся за письма. Все было ожидаемо: восторженный отчет Тарка об орках-станичниках, краткое повествование Панды о тяготах дальнего маршрута, пространная лекция Натара о различных видах тактики против отдельных видов оружия. Самое подробное послание было, разумеется, от наших "столичных" жителей. Учеба девушек шла полным ходом, а в прилагаемом ящике были

заполненные кристаллы душ, результаты опытов Глупуса в некромантии. Прочитав письма, засунул нос в посылку. Я стал обладателем почти сотни мелких душ низкоуровневых монстриков. Отличный материал для изучения зачарования. Как только будет время - повторяю я свою излюбленную мантру.

Запихав ящик обратно в рюкзак, тяжелой походкой направляюсь к выходу. Сейчас по магазинам и больше меня в Трибисе ничто не держит, Да здравствует локация сто плюс! Все-таки я авантюрист. Внезапно мне преграждает дорогу... нечто. Големы в игре встречаются довольно часто. В начальных локациях они в основном классические, глиняные или каменные. В продвинутых землях можно наткнуться на бронзовых или стальных магических роботов. Но это низкорослое плечистое создание казалось, было слеплено из песка, с шелестом перетекавшего по поверхности коренастого тела.

- Тебе письмо, хозяин, - басовито доложило существо, протягивая мне какую-то бумагу. Сумасшедший голем? Обознался? Хотя, мелькнула у меня мысль, знаю я одну расу любителей песка и сложных амулетов. Привет от Дука и его команды? Машинально беру свиток.

"Тириус, верховный шаман захиров, приветствует, Артага, воина.

От наемника Дука мы получили известия о твоих подвигах и дальнейших событиях возле Трибиса. Захиры разрывают все контракты с городом, отказавшимся от законов чести. Мы подтверждаем наш долг перед тобой, воин. Прими в дар от нас песчаного голема. Он поможет тебе в пути".

Мда... краткость - сестра таланта. И что я буду делать с этим големом? Как им управлять? Критически оглядываю одушевленную кучу песка. Маленькая голова без видимых признаков шеи сидящая на широких плечах, крепкий торс и короткие ноги, заканчивающиеся ступнями пятидесятого размера. Да уж, не красавец. Заглядываю в интерфейс. Указателя уровня нет. Голем не игрок и не монстр, просто игровой предмет. А вот кристалл души у товарища имеется, но странный. Отсутствуют ум, интеллект и концентрация. Все ясно, никакой магии, только эдакая армейская пятиконечная звезда физических характеристик. Причем ловкость, точность и стойкость находятся в зачаточном состоянии. Идеальный шерп.

- Эй, песчаный, тебя как хоть зовут?

- Бобо, хозяин. Все песчаные големы Бобо. Ты можешь назвать меня, как ты хочешь.

В монотонном голосе одушевленного праха мне чудится какая-то заинтересованность. Оно что, обладает чувствами?

Ладно, попробуем.

- А как ты хочешь, чтобы тебя называли?

Молчание. Кажется, я хочу от кучи песка слишком многого. Какие еще чувства. Просто передвижной ящик для транспортировки грузов. Именно то, что мне сейчас позарез надо. Кстати, а в бою от голема толк будет? Что-то я при нем оружия не наблюдаю.

- Ты сражаться умеешь?

- Приказывай, хозяин.

Песчаный человек запускает верхнюю конечность куда-то за спину и начинает вытаскивать прямо из своего тела нечто габаритное. Когда процесс заканчивается, боец демонстрирует мне огромную двуручную дубину, превосходящую размерами невысокого голема. Фига се, как его экипировали! Сколько же в нем может всего поместиться с таким наплевательским отношением к физике и геометрии? Кажется, это не просто носильщик, а передвижной склад. А вот дубина у него довольно паршивенькая. Но это не беда, найдем ему что-нибудь посолиднее, все равно собирался посетить местный базар.

- Я буду называть тебя Сэм, - усмехнувшись собственной креативности, я похлопал своего "хоббита" по плечу. Песок. Просто плотный песок. - Ступай за мной. - Кажется, на песчаной мордочке мелькнула гримаса удовольствия. А может быть, и нет, люблю я очеловечивать окружающее.

Есть цивилизованный супермаркет, есть восточный базар, а есть портовый рынок, квинтэссенция духа свободной торговли и Мекка фанатов экономических стратегий. Страшное место, где можно оставить кошелек, амуницию и штаны, получив взамен что-то раритетное, ненужное и бессмысленное. И остаться при этом абсолютно довольным. Игровой аналог Алибабы. Движемся вдоль алхимических рядов, активно скупая зелья на увеличение силы. Если брать самые дорогие, по пятьсот золотых, то смогу позволить себе нормальный бой с кончаром в руке в течение трех минут. Но не часто, слишком дорогое удовольствие. Беру всего пяток, как средство последней надежды.

Сэм движется строго в кильватере, принимая все новые и новые покупки. Внезапно, он привлекает мое внимание словами:

- Хозяин, гоблин, засунул руку в ваш карман. Остановить его?

Вот это да! Мой песчаный приятель обладает истинным зрением. Подарок захиров кажется все более ценным.

- Останови.

- Он уже убежал, хозяин. Догнать?

Этот, пожалуй, догонит. Талантом спринтера коротконогий

голем явно обделен. Да и гоблин, если не дурак, рванул от нас сразу же, как услышал, что моя куча песка его видит. Ну и ладно. Не моя задача за порядком на базаре следить.

- Догонять не надо. Но если еще увидишь вора - хватай его.

Ювелирный ряд меня откровенно расстроил. Самые эффективные артефакты увеличивают характеристики на различный процент. Но чтобы воспользоваться такими предметами, надо уже иметь прокачанную характеристику. А с этим, в смысле с силой, у меня откровенно плохо. Оставалась бижутерия, увеличивающая силу на несколько единиц. Удалось купить пяток колец плюс семь к силе. Честно говоря, я рассчитывал на большее. Придется довольствоваться зельями. Или отложить свой кончар до лучших дней, и идти на поклон к оружейникам, за чем-нибудь совсем легким.

***

В первой же лавке с амуницией я впал в легкий ступор. Сравнивая все это великолепие со складом Графа, я осознал, что морлок был просто нищебродом со скудным ассортиментом. Вся история холодного оружия планеты Земля, плюс то, что пригрезилось в страшных снах создателям Фэнтези, плюс то, что сгенерировал искусственный интеллект игры, пытаясь поддерживать игровой баланс. Тут же всплыли в памяти строки из письма Натара: "Все фехтовальные школы реального мира развивались конкретном историческом окружении. Бойцы учились пользоваться ограниченным набором оружия и доспехов своей эпохи и своей части света. Не существует, к примеру, техники боя бастардом против катаны. Или ятаганом против древнеримского гладиуса. В Фэнтези возможно столкновение оружия разных эпох, размеров и веса. Тяжеловооруженный гоплит против казака с шашкой, кинжал против алебарды. Чтобы поддерживать все это разнообразие, существует огромное число коэффициентов урона, скорости и эффективности каждого оружия по отношению к различному вооружению соперника, призванных уравнять шансы противников. Кроме того, разные виды оружия по-разному поддаются зачарованию или апгрейду с помощью магии и рун. При выборе оружия надо помнить, что даже внешне очень похожие клинки одного уровня могут принадлежать разным историческим эпохам и школам, давая наилучшие результаты при особой технике фехтования. И игроки, и неписи постоянно ведут работу по классификации оружия и его свойств, но регулярное появление новых видов оружия и материалов постоянно вносит хаос в стройные теории. В результате, большинство игроков пользуется каким-нибудь одним видом вооружения, которое пришлось по душе с самого начала

игры. Важно помнить - любой нестандартный клинок может доставить неожиданные неприятности. Будьте осторожны при виде необычного оружия, зачастую оно обладает незадекларированными свойствами". Мне бы сейчас что-нибудь нестандартное. Под свой нестандартный билд. Но общаться с продавцами пока не хочется. Уж очень они напоминают сэлз-менеджеров, или, проще говоря, продаванов из реальности. Коршунами налетают на любого посетителя, пытаясь потоком слов замаскировать свое слабое знание предмета обсуждения. Подскочившего ко мне шустрого лесного эльфа я нейтрализовал самым коварным образом - отправил его общаться с Сэмом, объяснив, что товарищу нужно выбрать новую двуручную дубину. И ведь общаются! Уже минут пять эльф что-то втирает голему. Тот внимательно слушает. Мне кажется, или песчаному в самом деле нравится быть в центре внимания? Абсурдность ситуации веселит не только меня, но и гнома, появившегося откуда-то из глубин лавки. Вот это, похоже, хозяин.

- Лурик, оставь голема в покое, - приказал гном, отсмеявшись. - Пойди погуляй, я сам займусь клиентами.

В очередной раз изучают и дистанционно взвешивают тяжесть моего кошелька. У профи не забалуешь, похоже, гном определяет состояние моих финансов с точностью до медяка. По счастью, моя кредитоспособность его устраивает, и он приглашает нас с Сэмом в закуток, где собраны двуручные железные монстры совсем уж зловещего вида.

- Как я понял, вас интересует атакующий вариант вооружения для вашего спутника и кинжал для себя? Необычный выбор, большинство покупателей предпочитают спрятать голема за осадным щитом, и атаковать из-за его спины чем-нибудь дистанционным. Скучный, но в целом вполне рабочий вариант. Но наибольшего успеха иногда добиваются те, кто изобретает что-то свое, непохожее на общепринятые догмы. Голем в качестве ударной силы... куда менее избитый вариант. Выбор сильного бойца.

Тут гном поощрительно поглядывает на меня, всем своим видом показывая, что не сомневается, что, не смотря на свой шестнадцатый левел, я великий вояка. Конечно великий. Вот только бронированного противника мне сейчас не одолеть. Просто доспех не пробью. Вся надежда на голема и его силовую атаку. Если вскроет он защиту, смогу и я в нанесении урона поучаствовать.

- Совершенно верно, уважаемый мастер...

- Торил, к вашим услугам.

- Мастер Торил. Мне нужен голем с тяжелым двуручным

оружием.

- Понятно, - торговец на секунду задумывается. - Меч или, скажем. фламберг отбрасываем сразу. Точность не самая сильная сторона големов. Алебарды и нагинаты... мало ловкости. Двуручный топор? Я бы не рекомендовал. С таким оружием не получится реализовать избыток силы голема. Лучшим выбором я бы назвал дубину или боевой молот. Но дубина предпочтительнее, кувалда требует большего мастерства, а големы не самые способные ученики. Кроме того, учитывая, то ваш спутник явно не слабак, я бы порекомендовал не зачарованное оружие, дающее дополнительный урон стихиями, а старое доброе железо, наносящее честный физический урон. Посмотрите, вот здесь у меня собрано лучшее двуручное дробящее оружие, которое вы можете найти на рынке Трибиса.

Прилавок поражал. Мечта брутальных мачо, считающих ниже своего достоинства пошлое ковыряние заточенными шпильками. Только натиск, только хардкор. Кувалды, дубины и прочие друзья костей и черепов. Железные и деревянные, костяные и совсем уж неподъемные каменные. Застываю в ступоре. Абсолютно не разбираюсь в этом хэви металле, а примерить на себя не получится - под тяжестью подобных экспонатов я сдохну мгновенно и бесповоротно. В порыве отчаяния не нахожу ничего лучшего, как кивнуть голему.

- Ну, выбирай, что нравится.

Тут же осознаю идиотизм своих слов. Какой может быть выбор у кучки песка? Понятие "нравится" за пределами понимания этих созданий, их разум просто набор элементарных функций носильщика и защитника. И вдруг Сэм начинает медленно двигаться вдоль стеллажа! Он оценивает и выбирает! Кого мне сосватал верховный шаман захиров? Эйнштейна племени големов?

- Вот эта самая лучшая, хозяин, - Сэм останавливается в самом конце прилавка и достает из стойки нечто невообразимое. Из всех радующих своей зловещей красотой и симметрией щипов и граней образцов, голем выбрал какую-то кривую кочергу из синего металла, больше всего напоминающую изогнутую дугой клюшку для гольфа. Которую повредили во время игры динозавры. Скептически смотрю на этот дурной сон оружейника, но Сэм как-то ловко перехватывает громоздкую бандуру и она действительно начинает казаться оружием. Смотрю характеристики. Ого! Да с нею будет не стыдно прогуливаться и в Гаруне. Если, конечно, не обращать внимания на ее внешний вид.

- С ума сойти, - почему-то шепотом комментирует гном. - Он выбирал! Или это какой-то трюк? А, я понял! - С облегчением

рассмеялся продавец. - Вы же фокусник! Великолепное представление, если бы я не знал, что последний разумный голем был уничтожен шестьсот лет назад, я бы точно купился. Кстати, оружие вы выбрали уникальное и весьма ценное, но сделаю вам хорошую скидку. Ваше шоу того стоит!

Когда гном назвал цену дубины, я тоже чуть было не перешел на шепот. От шока. Гном собирался выгрести у меня из кармана все мои командировочные, суточные и что там мне еще полагалось от щедрот клана. Мы с големом с таким подходом решительно не согласились. Сэм с явной неохотой поставил двуручную кочергу на место, а я начал доказывать, что если мы сейчас уйдем, то этот монстр дубиностроения навсегда останется пылиться на полке. Ибо только моей одушевленной груде песка по силам преодолеть отвращение, которое вызывает эта гнутая железяка. И я был абсолютно прав, но гном кинулся в контратаку. Заявив, что во-первых несимметричная дубина, это авангардный стиль в оружейном деле, а во-вторых это не железяка, а редчайшая синяя бронза из жерла вулкана, изделий из которой больше не встретишь на всем континенте. Я возразил, что это не принципиально. Гном ответил, что... Короче мне вся эта коммерция смертельно надоела уже на десятом аргументе оружейника, но тот только вошел во вкус. Пришлось продолжать. Надо было оставить себе на будущее хоть немного денег. В конце концов, мне еще за обучение платить! Сошлись на половине первоначальной цены и средненького качества стальном кинжале в подарок. Гномы - зло. Нельзя быть настолько жадными. И нудными.

В течение всего торга меня не покидала мысль, что я что-то упускаю. Уже в дверях магазина я вспомнил. Удивило меня то облегчение, которое было написано на лице продавца, когда он решил, что я даю представление. Надо будет срочно найти информацию, что не так с големами и зачем им разум. И не получу ли я по башке новой шикарной дубиной от осознавшей свое "я" кучки песка.

Сборы были недолги. Нагрузив на Сэма все свои пожитки, я отправился в центр. Народа - не протолкнуться. К городскому стационарному порталу порталу длинная очередь. Скромно пристроившись в хвост, развлекаю себя подслушиванием разговоров несостоявшихся защитников вольного порта Трибиса, разлетающихся по городам и локациям. Бойцы недовольны, многие уже потратились на телепорт и дорогие бафы в надежде славно порезвиться на стенах осажденного города, и вдруг полный облом.

- Говорю тебе, купцы сликардов со статистикой

ознакомили, и те на город не полезли, - активно размахивая руками продвигает свою гипотезу маг-эльф сорокового уровня. - Ведь игроков набежало немеряно, ивент обещали жирный.

- И что, компьютерные персонажи взяли и сорвали ивент? - приятель эльфа, широкоплечий орк, явно пребывает в заблуждении, что главная цель неписей в игре - создание комфортной атмосферы для участников. Что ж. Ему предстоит длинная полоса разочарований.

- Да при чем тут статистика, - отзывается стоящий рядом в очереди гном. - Можно подумать, в городе впервые такая орава защитников собралась. Раньше сликардов это не останавливало. Вы про смерть предводителя ящериц слышали что-нибудь?

Спорщики пожимают плечами. Слухи, похоже, уже докатились до города, но точной информации нет. Ну и ладно. Лично я себя бить пяткой в грудь не собираюсь. Во-первых, раз уж сорвал народу ивент, лучше этим не хвастаться, во-вторых, работают законы кармы или этот игровой механизм уже окончательно покрылся ржавчиной, нарушать слово я не намерен. Раз уж договорился с Тормехом и городом, уйду не хлопая дверью, по-английски.

- Тебе зачем кристалл вызова дали, чайник? - Слышится из-за спины голос со знакомым акцентом. - Иди за мной. Ну-ка расступились все, - командует гоблин стоящим впереди. - Особое распоряжение Тормеха-победителя пропустить этого игрока без очереди.

- Ну и куда тебя? - Равнодушно интересуется Ломио. - И, кстати, договаривались только тебя отправить, а ты с собой этот кусок грязи притащил.

- Это мой багаж. Если с ним нельзя, я остаюсь.

- Щас! - кривится шаман. - Забирай свою куклу и вали на все четыре стороны. Этого отправьте за счет города, распоряжение полководца Тормеха.

Захожу в зону перехода и отчетливо произношу название пункта назначения. Успеваю увидеть как посерело лицо гоблина. Его ждут крупные разборки. Впрочем, это его проблемы. Мне бы со своими разобраться.

Столица королевства пиратов Гаруна. Несчастливые острова.

Запах моря. В портовом Трибисе он практически не ощущается, слишком большой город. Слишком много в нем намешано ароматов экзотических товаров, заморских специй, запахов обитателей и гостей города, детей всех рас Фэнтези. В Гаруне все по-другому. Пахнет свежим бризом, водорослями и... опасностью. Вычитал в журнале путешественника - после сотого

уровня безопасные зоны остаются только в храмах. Нет, по кривым улочкам столицы пиратов не бегают берсеки с мечами наперевес. Просто здесь все как в жизни, абсолютной неуязвимости не гарантируется. Стоим в Сэмом на небольшой площади возле портала, осматриваемся. Немноголюдно. И довольно тихо после шумного Трибиса. Островное пиратское государство не самое популярное место у любителей веселого времяпрепровождения в игре. Бьют здесь сильно, работать заставляют всерьез и никого из случайных визитеров с распростертыми объятиями не встречают. Замечаю на себе несколько косых взглядов и направлюсь по кривой мощеной серым камнем улочке в сторону района побогаче. В моем представлении мастера и преподаватели фехтования не должны бедствовать в городе, где владение шпагой составляет настоящий культ. Гаруна прорисована стильно и со вкусом. Серые стены тянущихся вверх домов, аккуратные башни дворцов, лишь на немного более высокие и ажурные, чем это возможно в реале. Кричащих вывесок, с огнями, молниями и клубами дыма не наблюдается. Надписи на стенах не выпадают из сдержанного образа средневекового города. Оружейники, портные, заклинатели, маги. Много вывесок зачаровательей. Фехтование легким колющим клинком развивает необходимую для этого ремесла ловкость. А фехтовальщиков на Несчастливых островах достаточно. Мой запасной вариант. Если вдруг с восстановлением силы ничего не получится.

Взгляд цепляется за именную вывеску. Желудок, сразу вспомнив о чудесах кухни вампира Лаброка заурчал в предвкушении. А ведь надо зайти. Не очень надеюсь на быструю помощь от гильдии кашеваров, но шанс упускать глупо, вдруг среди экзотических рецептов где-нибудь на полке шеф-повара завалялась и микстура от моего дебафа... Официант, солидный огр в безукоризненном смокинге, гораздо больше меня похож на богатого клиента элитного ресторана. Но нас с Сэмом это не колышет. Он весь песчаный, а из меня из-за ветхости тоже песок сыпется, чего уж нам смущаться. Зал ресторана отделан в стиле доброй старой Англии - дубовые панели и немного снобизма. Мне нравится, экзотика и спецэффекты хороши для веселья большой компании. А здесь царство изысканной кухни. Огр, проводив нас к столику, интересуется, будет ли обедать голем. Слегка зависаю. А они вообще, едят? И если да, то что именно? На всякий случай уточняю, есть ли в ресторане специальные блюда для големов. Ответ озадачивает - нет, но могут послать в соседнюю лавку, там как раз торгует мастер-заклинатель механических слуг. Лекарства мне! Шприц мне в мягкое место с микстурой под названием "Все,

что я бы хотел узнать об игре, если бы у меня было время". Снова, уже привычно, чувствую себя идиотом. Но продолжаю держать марку - голем кушать не будет, постоит в сторонке, а я бы хотел поговорить с хозяином заведения.

Опять вампир! Огр вампир! Это что, эпидемия среди поваров, или чья-то странная шутка? Насколько я успел ознакомиться с особенностями характеристик вампиров, они не чувствуют вкуса нормальной пищи, их интересует исключительно жидкая диета. Как же они могут так замечательно готовить?

- Бородил, хозяин данного заведения. Уважаемый гость хотел меня видеть?

Такое чувство, что огр что-то видит сквозь ауру тайны и отлично знает о моем невысоком уровне, но подчеркнуто не обращает внимания на подобные мелочи - перед желудком все равны. Ну и черт с ним, представляюсь, уповая на то, что вампир из Трибиса не забыл о своем обещании связаться со своими коллегами.

- Я получил весточку с востока о вас и ваших проблемах, - подтверждает повар. - К сожалению, мы еще пока не нашли нужной информации. Но вы оказали услугу члену нашей гильдии, а мы склонны помнить и добро, и зло. Если я могу быть вам полезен...

Пауза, явно рассчитанная на вежливое "спасибо, у меня все в порядке". Но гарцевать по локации сто плюс без крыши над головой страшновато. Уж если в Трибисе мне пришлось искать ночлежку в сомнительном квартале, то в пиратском государстве это может стать серьезной проблемой.

- Сдаете ли вы комнаты? Я бы хотел остановиться на пару дней, пока не найду постоянного пристанища.

- Вообще-то, это не мой бизнес, - щеголяет огр терминологией реального мира, - но для вас я комнату найду. Как вы понимаете без особых удобств, но поиск жилья в незнакомом городе, особенно таком специфическом, как Гаруна довольно... хм, сложен. Ну а пока комнату будут готовить, рекомендую следующие блюда весенней кухни фей.

Строго все у местных поваров. Свобода воли клиента игнорируется и попирается. Огр достает своими огромными ручищами прямо из воздуха какие-то крошечные мисочки и заставляет ими буквально весь стол. В каждой всего один кусочек... чего-то, ну и парочка каких-то листиков. Все это разного цвета, стол начинает напоминать радугу. Вручив мне палочки огр удаляется, и я решаюсь попробовать кусочек натюрморта. И тут же забываю об окружающем мире. В каждой маленькой чашечке - чудо кулинарии. Иногда что-то сладкое,

иногда острое, но неизменно удивительно вкусное. Почти два часа провожу в нирване. Из чашки в чашку... какой странный путь в рай.

***

- Вас ищут. Отряд йети появился в городе вчера вечером и уже обошел все постоялые дворы для низкоуровневых игроков. Искали фокусника с големом. Ошибиться невозможно. Вы не предупредили меня, что у вас остались... незавершенные дела, - Бородил нависает надо мной с недовольной миной на лице. Все правильно. Одно дело приютить приятеля коллеги, и совсем другое - получить в комплекте с ним какие-то разборки. - Я не советую вам оставаться в городе. Йети ведут себя довольно нагло и наверняка рано или поздно нарвутся на неприятности. Но сюда они обязательно придут. Слишком многие посторонние видели, как вы заходили в таверну.

Нехорошо начинается первое мое утро в Гаруне. А ведь мог бы предвидеть. Еще в реале приходилось сталкиваться с подобным. Некоторые помнят о правилах игры и данном тебе слове только когда выигрывают. А когда остаются в проигрыше сразу пускаются во все тяжкие. Наверняка Ломио организовал целую карательную экспедицию, не смог смириться с разорительным договором. И куда мне теперь? Портал наверняка контролируется этими "благородными мстителями". А бежать из Гаруны? Да за городской стеной любой местный ежик минимум семидесятого уровня! Сожрет и не поморщится.

- Сейчас я познакомлю вас со своим поставщиком фруктов, - продолжает огр тоном человека, принявшего окончательное решение. - У него некоторые проблемы. Мой коллега из Трибиса отзывался о вас как о незаурядном игроке. Если Мастер Клитон поручит вам пройти данный квест... ну, по крайней мере, вы покинете город под его защитой.

Торговец фруктами оказался человеком, мудрецом сто пятнадцатого уровня. Моя аура тайны безоговорочно капитулировала перед его внимательным взором. Впервые вижу кого-то, кто прокачивал бы ясновидение на таком уровне. Мудрец сначала удивленно приподнял брови, нахмурился, но затем внезапно усмехнулся. По счастью обитатель пиратского острова человек с юмором. Кажется, ему показалось забавным, что проблему, с которой не справились местные игроки, попытается решить фокусник шестнадцатого уровня.

- Кто-то ворует деревья яхло. Вы знаете, сколько стоит один саженец? Вы даже не знаете, что это за дерево? - Мастер Клитон озадаченно оглянулся на Бородила. Сейчас меня забракуют, как безграмотного тупицу.

- Не спешите с выводами, Мастер, - решил поддержать меня огр. - Сколько игроков уже пыталось пройти квест?

- Я уже сбился со счета. Не помогают ни амулеты, ни магия. Последнюю попытку делал на днях ниндзя сто сорокового уровня. Профи. Взгляд сквозь тьму прокачан до уровня "идеально". Видит на два метра под землей. Но воры по-прежнему неуловимы. И вот вы предлагаете мне задействовать этого фокусника... если бы я не знал вас столько лет, я бы решил, что это насмешка.

- Не спешите с выводами, мой друг. Я просто предлагаю изменить подход к проблеме. Если не помогают ни мощь, ни уровни, стоит попробовать методы реального мира. С реальными навыками и логическим мышлением.

Кажется, огра слегка заносит. В реальной жизни я не был ни полицейским, ни охранником. Какие к черту навыки? А впрочем, умение соображать действительно от уровня игрока не зависит. Меня же не на битву с монстром посылают. Надо всего лишь решить проблему... или хотя бы смыться из Гаруны.

***

Выехали мы из таверны только во второй половине дня. Мастер Клитон явно не мог удержаться и не пообедать в вампирском ресторанчике, за что я ему искренне благодарен. А карета, оказывается, имеет массу преимуществ перед фургоном торговца, не трясет, кресла, мягкие, как в лучших образцах немецкого автопрома. Но имеется один недостаток. Она открытая и все пассажиры на виду. Нас встретили уже через пару перекрестков. Пятеро йети под предводительством одного знакомого мне гоблина.

- Этот пойдет с нами, - заявил самый волосатый из горилообразных братков, тыкая в меня пальцем. Возможно, если бы сын гор хотя бы потрудился поздороваться, он бы остался жив. Но их было шестеро и их уровни не сильно уступали сто пятнадцатому уровню мудреца. Отличный повод для самоуверенности. На их беду, у Мастера Клитона было свое мнение о соотношении сил и правилах приличия. Сухой щелчок пальцами и целый дождь ветвистых огненных молний обрушился на йети. Похоже, на высоких уровнях игроки плевать хотели на особенности своих боевых профессий. Во всех мануалах мудрец - пассивный защитник без атакующих спелов. Расскажите об этом кавказцам, прожаренным до состояния "боже мой, они убили Кенни". Защита сработала только у гоблина, с крысиным писком метнувшегося куда-то вбок. Мастер Клитон высокомерно проигнорировал оставшегося в живых противника, тронув вожжи.

- Вы неплохо устроились в этом мире, Артаг. Оптимальный вариант развития, это наличие высокоуровневых, но тупых

врагов. У вас таких даже в избытке. Любите ставить перед собой глобальные задачи?

Да не ставлю я задачи. Жизнь ставит. Подписался спасать неведомую дочку олигарха… надо оно мне сто раз. А с другой стороны, не встреть я тогда Натара, сейчас до сих пор бегал бы где-нибудь по локации двадцать плюс и считал каждый медяк, отделяющий меня от выключения криокамеры. Так что жаловаться не приходится. Подумаешь, противники на десятки уровней круче…

Усадьба Мастера Клитона. Центральная долина Несчастливых островов.

А эти пираты неплохо живут. Долина в центре острова представляет собой райское место, где располагаются усадьбы самых уважаемых членов берегового братства. Мастер Клитон явно один из местных столпов общества. Жилище скромного садовника представляет собой трехэтажное здание с обязательной колоннадой и высокой башней, явно построенной специально для колдовских обрядов. Нам с Сэмом выделили целых три комнаты плюс ванную размером с не самый мелкий бассейн, куда я плюхнулся первым делом. Вот, оно настоящее счастье, не жалкий душ или убогое полоскание в тазике. Вода и покой, что еще надо усталому путешественнику. Голем моему примеру не последовал. Кажется, мой песчаный приятель воду не жалует. Скромно устроился в прихожей, достал свою дубину и внимательно ее изучает. Согласно всему, что я прочитал о големах, делать он этого не должен ввиду отсутствия разума и воли. Но Сэм об этом явно не догадывается.

- Какие у нас симпатичные гости!

Нимфа. Уникальная раса. У нимф отсутствуют мужские особи. Создатели игры просто побоялись, что среди утонченных, большеглазых и по-мультяшному красивых особей окажется слишком много всевозможных нетрадиционных трансвеститов. Зато девушки… смотрит на меня огромными голубыми глазищами и нисколько не смущается моей голой тушки, плещущейся в бассейне. Напротив, мне становится неуютно под этим оценивающим и чуть насмешливым взглядом.

- Что-то я не слышал стука в дверь.

- А порталы для чего существуют? Делать мне больше нечего, как бегать по коридорам и ломиться в каждую дверь. И вообще, хватит батониться в ванной, Хозяин зовет, хочет представить тебя своему гостю.

Девица явно с интересом ожидает, что я начну просить ее отвернуться. Собираю в кулак остатки невозмутимости и гордо выхожу из пены… почти как Афродита, блин.

- Артаг. Фокусник, путешественник и специалист по кражам деревьев, - с поклоном представляюсь я бесстыднице. Натыкаюсь еще на один оценивающий взгляд, незамутненный мелочным раскаянием по поводу прерванного блаженства. А глаза действительно красивые. Не просто нарисованные голубые блюдца, а чистые, лукавые, даже, пожалуй, слишком насмешливые для этого кукольного личика.

- Ариэлла, - нимфа улыбается, явно не собираясь как-то обозначить свое положение в замке мудреца. Восемьдесят четвертый уровень. Профессия -танцовщица. Жена? Сомнительно. Любовница? Домоправительница? А, впрочем, не мое дело. Шустро натягиваю одежду, оставив доспехи валяться в кресле. Обойдусь. Командую Сэму "к ноге" и направляюсь вслед за красавицей. На этот раз девушка решила не пользоваться портальным переходом, и мы чинно спускаемся на первый этаж, в огромную библиотеку, где нас ожидают хозяин замка и его гость - Мастер Торпон, представительного вида гном, оказавшийся соседом Мастера Клинона. И товарищем по несчастью. Драгоценные саженцы исчезали и из его сада. Одни и те же симптомы. Поздно вечером вдруг засыпали все: и хозяева, и слуги, и приглашенные маги, колдуны и прочие обладатели различных навыков по отлову воров. Заснули даже приглашенные однажды эксперты из гильдии воров.

- Надеюсь, вы действительно специализируетесь на решении нестандартных задач, Артаг, а не просто решили сбежать из города под моей защитой, - нехорошо сверлит меня взглядом мудрец. - Найдите вора. Вы видите эти книги. Это не просто коллекция сельского любителя литературы. Это государственная трофейная библиотека. Все книги захваченные пиратами нашего острова попадают в мои руки. Самые ценные остаются в этих стенах. Три любых, самых редких экземпляра. На ваш выбор. Это цена победы. Цена поражения... через неделю вы станете персоной нон грата. И охотиться на вас будут не придурковатые йети, а все обитатели острова. Постарайтесь успеть.

Киваю Мастеру Клитону со всей уверенностью, которой абсолютно не ощущаю. Об эту задачку сломали зубы игроки, которые живут в игре не один год и которые обладают хорошо прокачанными навыками поиска противника и отражения любых нападений. А главное - огромным опытом прохождения игровых заданий. Одна надежда, что этот нестандартный квест, это все те же изменения в игре к которым не готов никто. И совершенно неизвестно, куда вывезет кривая. Может быть, и у меня есть шанс.

- Если вы поделитесь накопленной за время предыдущих

попыток информацией, вероятность удачи возрастет.

Человек с гномом недоуменно переглядываются. То, о чем я прошу, здорово противоречит принципам прохождения подобных квестов. Считается, что каждый следующий игрок должен начинать с нуля. Но я ощутил уже ветер игровых перемен на собственной шкуре. И если моих нанимателей всерьез волнуют понесенные убытки, языки должны развязаться.

- Какого черта! - Первым не выдерживает гном. - Слушай и запоминай. Не вижу смысла играть в тайны, тем более, что информации с гулькин нос. Атакуют нас раз в два дня. Мастера немного чаще, чем меня. В усадьбе все засыпают, а эти уроды выкапывают и уносят очередное дерево. За мгновения до атаки некоторые из приглашенных специалистов видели что-то, похожее на сиреневый дым или туман. Или какую-то иллюзию. Все. Мы не знаем, что происходит.

- Зато мы знаем, чего не происходит, - недовольно поджав губы, подключается к разговору мудрец. - Это не магия. В саду установлены артефакты отрицания, полностью блокирующие поток маны. Это не божественная воля. Ход праны перекрыт в обеих усадьбах, на острове не жалуют попов. Алхимия тоже отпадает. Големы засыпают наравне со всеми обитателями усадьбы, хоть и не дышат. Так что остаются какие-то незадекларированные физические умения, прокачанные до максимальных уровней. Все эти недели я читал. Много читал. В истории Фэнтези никогда не упоминалось о ворах, способных на такие проделки. Не знаю, кто вы по профессии там, - Мастер Клитон странным жестом куда-то вверх обозначает вселенную за пределами компьютера. - Полицейский, сыщик или, наоборот, вор, но вам предстоит проявить все навыки, полученные реальном мире, для прохождения данного квеста.

Ничего себе попал. Эти ребята, похоже, уже перепробовали все возможные варианты. Не исключено, что через неделю на меня начнется большая охота. Одно дарит надежду. Я не вор и не полицейский. Я учитель. И всю жизнь решал куда более нестандартные задачи, чем поймать или украсть. Дети не знают границ своих возможностей и поэтому иногда всесильны. Куда там магам...

- Ну, не знаю, - разочарованно басит гном. - Моя профессия кузнец, точнее даже механикус, и я убил много месяцев на попытки перетащить из реальности в Фэнтези хоть какие-нибудь технологии. Программисты, надо сказать, хорошо поработали. Физика этого мира чудовищно искажена. Порох горит, но не взрывается, генераторы крутятся, а ток не дают. Даже пар не толкает поршни, давление растет катастрофически медленно.

Как-то попытался воссоздать оборудование для дайвинга. В один баллон можно накачать недельный запас воздуха, он совсем не упругий.

- К чему вы клоните? - Судя по голосу Клитона, тема физики этого мира не раз подымалась в разговорах соседей и успела надоесть мудрецу.

- К тому, что из навыков реального мира полезным в игре оказывается лишь фехтование. И то, не всегда. А тут такой квест.

- Как бы то ни было, пожелаем господину Артагу удачи. Вашим помощником и провожатым будет Ариэлла, - мудрец кивает на девушку, скромно стоящую неподалеку.

А ведь будь она женой или хотя бы любовницей, она бы села в одно из кресел. Эта мысль меня почему-то сильно радует.

***

- Ну что, эксперт, сейчас сад смотреть пойдем, или сначала поужинаем? Кстати, через час мы как раз очередной набег ожидаем.

- Тогда пошли, прогуляемся.

Нимфа ведет меня по прекрасному саду, напоминающему мне столицу лесных эльфов. Разве что тем явно отказывало чувство меры, а здесь буйство цветов и зелени ограничено волей садовника и гармония сменила зеленый хаос. Роща яхло почти в центре поместья. Виэлла танцующей походкой скользит чуть впереди, тоном экскурсовода рассказывая о встречных растениях, сзади топает молчаливый Сэм. За все время он выдал всего одну фразу, и я теперь не слушаю нимфу, обдумывая его слова.

- Вот, пришли. Охраняй, колдуй, выставляй артефакты и ищи следы. - Виэлла широким жестом указывает на деревья вокруг и с интересом ждет от меня немедленных действий и мудрых решений. - Только имей ввиду, что скоро мы уснем. - Предупреждает красавица, устраиваясь поудобнее прямо на траве.

Путь, по которому приходят воры, и куда они тащат добычу, виден невооруженным взглядом. Виэлла уже рассказала, что неподалеку от усадьбы имеется несколько пещер. Засыпать или как-то еще закрыть эти входы на подземные территории острова невозможно - противоречит игровым правилам. А воры разве что тропинку не протоптали к желанной роще. Саженцы яхло, кстати, внешне ничего выдающегося собой не представляют - довольно чахлые веники, торчащие из земли. Зато вот эти желтые сливы на них зело ценные, бонус к уму дают. А ум всем нужен. Ну, кроме меня. Присаживаюсь возле ближайшего дерева и выпиваю склянку с зельем голубого цвета. К чему откладывать. Раз уж мне подкинули идею, надо ее проверить.

***

Лежу в кровати рядом с Виэллой, которая и не подумала покинуть меня, когда наша экспедиция бесславно вернулась в усадьбу поздно вечером. Надо сказать, девушка немного раздражена. Нет, все было замечательно, нимфа прекрасная любовница, да и я, в общем, не подкачал, но вот беда - другим голова занята, а женщины такое всегда чувствуют.

- Нервничаешь, красавчик? - Девушка изящно выгнулась под простыней, как бы ненароком выставив на обозрение идеальных пропорций ножку. И продолжила, слегка злорадно, - правильно делаешь. Сурово с тобой Мастер Клитон обошелся. Раньше он просто неудачников за ворота выгонял. Зато целых три книги посулил, до тебя только одну обещал. Идеи появились, специалист по краже деревьев?

- Дело почти раскрыто, - лихо лгу я, целуя изящное плечико. Еще не хватало жаловаться на судьбу. Подумаешь, заснул. Увидел какую-то сиреневую дымку и раскинул уши по траве рядом с посапывающей нимфой и вырубившимся големом. Через час проснулся, зафиксировал свежую ямку вместо одного из деревьев и отправился досыпать в поместье. И думать.

- Это хорошо, что ты не теряешь оптимизма. С такой физиономией хмуриться не полагается, морщинки испортят работу художника.

- Кому-то, похоже, не дает покоя моя внешность, - приподымаюсь на локте, с удовольствием оглядывая молодое женское тело. - Тебе ли жаловаться?

- Прекрати утешать, - фыркает в ответ Виэлла. - Можно подумать, ты не видишь разницы между эксклюзивной работой и типовой внешностью. Дура я была. Потратила все деньги на драгоценности и доспехи, хотела воительницей стать. А надо было художника искать, пока была возможность выйти в реал и подправить экстерьер. Вот и получилась стандартная неумеха нимфа, способная лишь на роль служанки в богатой усадьбе.

- Что значит: "пока была возможность"? Ты в криокамере?

- Не совсем. Камера обычная. Только выйти мне из нее нельзя, - Развернувшись, девушка утыкается лицом в подушку. Не хочет касаться больной темы.

Что ж, расспрашивать не буду. Разные слухи ходят о таких вот - без права выхода в реал. И про заключенных, и про тех, кто прячется в виртуальности и просто больных. Казалось бы, в совершенном игровом мире нет, и не может быть недовольных и неустроенных игроков. Только подбери себе подходящий уровень локации и живи, воюй в свое удовольствие. Но ведь кто-то отыгрывает роли слуг, наложниц и нищих. Все ли они неписи?

- А почему ты не найдешь художника здесь, в Фэнтези? Мне

внешность рисовали, не выходя в реал.

Такими глазами на меня в прошлой жизни никогда не смотрели. Наверно, так смотрят на ангелов. Я подарил надежду.

- Можно исправить внешность прямо в игре? - голос тих и удивительно спокоен. Наверное, сработали какие-то предохранители. Зато в глазах просто бушует голубое пламя. - Как мне найти художника, рисовавшего твое лицо? Я о таком никогда не слышала. Почему никто не занимается подобным бизнесом? Ведь это такие деньги... Мастер Клитон, со всеми своими деревьями яхло, удавится от зависти.

Объясняю хитрый финт с налогами, убивший пластическую хирургию Фэнтези на корню. Бесполезно. Нимфу теперь могут остановить только танки. Мне просто устраивают допрос третьей степени, с такими ласками и поцелуями, что уже через час, совершенно обессилив от наслаждения, я выкладываю все про творческую кухню Тиссы. Виэлла котенком сворачивается прямо у меня на груди и надолго задумывается.

- Ты сможешь пройти квест с саженцами яхло? - неожиданно спрашивает нимфа предельно серьезным тоном. Вот уж не ожидал, что сейчас ее волнует моя судьба.

- У меня есть мысль, и я ее думаю.

- Хорошенько думай. Мастер Клитон очень хитрый непись. Но я своими ушами слышала, как он сказал - любые книги из библиотеки. Я подскажу тебе, как получить рукописи, которые он никогда не покажет постороннему. А ты познакомишь меня со своей художницей.

***

Новых идей за ночь не появилось, и после завтрака наша троица отправилась работать над единственной версией, которую подкинул мне Сэм после вчерашней аудиенции в библиотеке, буркнувший мне в спину: "Големы тоже дышат". Сначала разговор с Мастером Клитоном о защитных артефактах. Зря я вчера в роще яхло принимал зелье ныряльщика. Ни один алхимический препарат в саду не работает - артефакты отрицания нейтрализуют ману во всех соединениях. В артефактах мудрец был уверен абсолютно, и я сильно упал в его глазах, когда он понял, что все, до чего я додумался, это усыпляющий газ.

- Артаг, вы хватаетесь за самый очевидный для человека из реального мира вывод. В Фэнтези усыпить человека можно десятками различных способов. Ищите. И не тратьте время на версии, которые уже проверяли без вас.

Ну да. Не я один такой умный. Зато я самый упертый. Не работает алхимическое зелье? Плевать! Пойдем другим путем.

Другим путем мы пошли в усадьбу Мастера Торпона.

Приземистое одноэтажное здание, казалось, стремилось не ввысь, а под землю. Гномы это солидность и основательность. Мастерская, в которой возился с какими-то железяками мастер, была сложена из огромных каменных блоков. Ну, просто гимн труду и капитальному строительству.

- Для дайвинга? Артаг, вы сошли с ума! Зелье водного дыхания стоит золотой в самой дорогой лавке. Я уже давно выбросил эту ненужную поделку. Ну ладно, раз уж вы так просите... это будет забавно, аквалангист в Фэнтези. Надеюсь, вам хватит запаса на пару часов?

На пару часов дыхания хватало воздуха из крошечной стальной фляги, которую гном выудил откуда-то из-под верстака. Когда он начал мастерить дыхательный автомат, я еще раз предупредил, что мне нужно чисто механическое устройство, без деталей, работающих на магии. Зря обидел мастера. Гном посуровел и заявил, что для него это дело чести, что даже в условиях этого больного мира он способен... что его раса всегда выполняет условия... Остановить этот поток праведного гнева удалось только с привлечением Виэллы, похоже, коротышка к ней неравнодушен. В результате я стал обладателем вполне футуристического девайса из фляги, толстого хобота и носатой маски, напоминающей о Венецианском карнавале. А потом был вечер, ночь и... жребий был брошен, посторонние мысли не лезли в голову. Как это приятно, лежать рядом с женщиной, проведенную тобой через все круги рая и познавшую блаженство в твоих объятьях. Даже если она притворяется....

***

Сегодня вечером у меня последняя попытка. Просто не повезло, я дважды промахнулся - пока я сидел в засаде в саду Мастера Клитона, воры обчищали его соседа. И вот мы снова готовы к бою. Виэлла собирается комфортом поспать на шелковой травке, а Сэм, как мне кажется, поглядывает на своего хозяина с сочувствием. Сижу в нелепом изобретении Мастера Торпона. Жду. Удача! Сиреневый туман вползает на поляну. Моя команда благополучно дрыхнет. А я нет! Я решил проблему, перед которой спасовали высокоуровневые игроки. Осталось дождаться прихода гостей.

Крысюк. Стягивает с головы странного вида шлем и делает глубокий вздох. Сто пятый уровень. Крыса ростом сантиметров семьдесят. На задних лапах. Одета во что-то напоминающее мешок, щегольски расшитый бисером. На боку шпага размером с мой кинжал. Сейчас слегка повернет голову и увидит, что я не сплю. И с легкостью перережет мне глотку. Что с него возьмешь, монстр, в смысле непись. Игроки выбрать для себя персонажа

такой расы не могут. Кто-то сильно не толерантный счел, что существовать в шкуре крысы не комильфо. Между тем крысюк подходит к лежащей на траве Виэлле, зачем-то вытягивает из ножен шпагу.

- А ты не оборзел, хвостатый? - Ну а как еще реагировать? Не буду же я молча смотреть, как крыс-переросток пытается задрать юбку моей подруги? Мелкий прыгает не хуже читтеров-фокусников. Мгновение и стоит на дальнем конце, выставив перед собой свое игрушечное оружие. Подчеркнуто неторопливо подхожу к вору. Мой уровень скрыт за аурой тайны. Будем блефовать. - Хорошо, крадешь ты эти веники, но к даме зачем полез?

- Да я просто, - Мордочка нелепого создания слегка сереет. - Интересно же...

Что за детский сад? Никогда не интересовался интеллектуальными способностями данной расы. И уж тем более их сексуальными предпочтениями. Но, кажется, их создали максимально похожими на людей. Или наоборот? Люди слишком часто похожи на крыс?

- Я не знаю, в курсе ли ты, что воровать нехорошо. Но ты наверняка знаешь, что это довольно опасно.

- Жить вообще опасно, - философски вздыхает крыса.

- Это страшно дорогие кусты. Огребут все крысюки. И те кто воровал, и кто в сторонке стоял. Вам это надо? Мастер Клитон очень недоволен. - сажусь на траву в паре метров от собеседника. Сейчас наши глаза на одном уровне.

- Нам очень надо, - Крыс опускает оружие. И прижимает лапку к груди. - Нас убивают.

Игра, совершенная как мир. Каждое действие неписей мотивированно. Иногда угрозой смерти. Почти как в реальной жизни.

- Рассказывай, - подробности мне, в принципе, не нужны. Даже весь этот разговор совсем не обязателен. Свою задачу я выполнил - похититель найден. Но на серой морде написано такое отчаяние. А я ведь, кажется, специалист по нестандартным ситуациям!

Лич объявился возле стойбища крысюков не очень давно. Сначала просто пожирал его обитателей, неспособных дать отпор чудовищу сто тридцатого уровня. Потом сделал предложение, от которого серые не смогли отказаться: жизнь в обмен на деревья яхло. И крысюки начали воровать.

- Откуда у вас этот газ?

- Сам сделал, - серый гордо выпячивает грудь. - Длинные расы глупые, везде магию запихивают. А я однажды книгу...

добыл. Про другой мир. Который без магии. Ты ведь оттуда? У вас алхимии нет, зато есть химия. Все то же самое, только без маны. Вот я и попробовал. Хороший получился газ, амулеты алхимию уничтожают, а на мой газ не действуют!

Все ясно. Разговариваю с Менделеевым мира Фэнтези. Наивный Мастер Торпон! Технологии он возрождает, порох испытывает. А местные крысы уже вовсю отравляющие вещества производят.

- А что ж вы к Мастеру Клитону не обратились? Думаю, лича он бы с удовольствием убил. Не любят на острове нежить.

- А кто будет разговаривать с крысюками? - Пожимает плечами мой собеседник. - Это ты какой-то странный. А лич злой. Пришлось деревья так брать. Мы бы потом заплатили.

Врет. По хвосту вижу - врет. Понадеялись мелкие на свою удачу. А тут я. Что ж, будем исправлять ситуацию.

- Завтра утром жди у входа в пещеры. Я все расскажу Мастеру Клитону, думаю, он избавит вас от лича.

Я уже повернулся к своим спящим спутникам, считая, что разговор закончен, как услышал в спину:

- Редко, кто обращает внимания на маленький народ. В этом наша сила и наша слабость. И почти никто не разговаривает с нами на равных. А мы помним и ценим, когда нас уважают. Большой воин, ты мог напасть и получить опыт и славу за победу над слабым. Но ты предпочел говорить. Мы будем это помнить.

***

- И ты решил задачу только потому, что где-то слышал, что големы тоже дышат? - Мастер Клитон скорее озадачен моим успехом, чем обрадован спасением своих саженцев. - Ты в курсе, что у големов нет легких?

- Может они дышат поверхностью тела. Я не знаю. Даже не помню, где я это слышал, - сдавать Сэма что-то не хочется. Возможно, Мастер тоже что-то имеет против разумных големов.

- Да, вот что значит свежий взгляд на проблему. Игровые задачи становятся все более запутанными, а решения неочевидными. Как просто было несколько лет назад - пойди и убей очередного монстра, получи награду и следуй дальше. Кстати о награде. Подтверждаю выполнение тобой квеста.

Восемнадцать уровней! Мастер Клитон искренне веселился глядя на мою изумленную физиономию. При сдаче квеста компьютер считает количество безуспешных попыток, предшествовавших победе, и уровень всех участников. В моем случае очки опыта просто накрыли меня с головой. Получаю назад все характеристики, потерянные при гибели от рук сликардов. Увы, как и предсказывал Лаброк, вместо силы

получаю ум. Много ума. А еще много ловкости и точности. Интересно, можно ли поступить в какую-нибудь местную фехтовальную секцию с такими статами?

- Выбирай, - отвлекает меня от грустных мыслей хозяин кабинета, протягивая мне приличных размеров фолиант. - Здесь список всех книг моей библиотеки.

Беру в руки пухлый том. И это только список? С ума сойти, да тут неделя на поиски уйдет. По счастью, древняя на вид книга имеет встроенные системы поиска, эдакий средневековый магический гугл. Беру прилагаемое к томику стило и пишу титульной странице: *"КРАСНЫЙ СПИСОК"*. Это плата Виэллы за будущую пластику лица. Как и где подсмотрела девушка этот код, меня не интересует. В руках у меня самое ценное сокровище мудреца - артефактные книги библиотеки. Клитон посерел лицом. Он в шоке от моих дедуктивных способностей, впрочем, парень он сообразительный, наверняка быстро догадается, откуда у меня информация.

Мы уходили из имения уже втроем. Виэлла то ли не рискнула оставаться наедине с взбешенным Мастером, то ли не захотела терять меня из виду, пока я не выполню своей части сделки. Летящая походка, легкое кольчужное платье, заканчивающееся на середине бедра и отрывающее просто чудесные виды на ножки, защищенные только совсем уж декоративными наколенниками. Плюс довольно короткая нагината из голубой стали. А ведь танцовщица восемьдесят четвертого уровня в данный момент наша основная войсковая единица. Боевые навыки Сэма я в бою не проверял, ну а мой тридцать четвертый уровень в этой локации лучше просто не показывать. Чтобы не смешить окружающих. По счастью, путь нашему маломощному отряду предстоит короткий. Танцовщица посоветовала не возвращаться в город, а попытать счастья в одной из ближайших усадеб. По ее словам, именно здесь, в долине, располагались школы самых лучших фехтовальщиков острова. С Мастером Клитоном расстались без особого тепла. Книги он выдал с крайне недовольной гримасой на физиономии, но без малейших попыток нарушить слово. К счастью, так низко нравы в игре еще не пали. Но и задерживаться я все же не рискнул. "Зачарование как искусство", "Зачарование как наука" и совсем уж неожиданная "Фокус-покус". Если литературу по зачарованию я искал целенаправленно, то книгу об умениях фокусника в красном списке я обнаружил совершенно случайно, перелистывая страницы в поисках какого-нибудь руководства по фехтованию. В моем блокноте путешественника всего одиннадцать фокусов, один из которых, внезапный прыжок, освоен мною почти

идеально. Прочими умениями я особо не интересовался ввиду их явной бесполезности в бою. А тут целая артефактная книга. Любопытство сгубило кошку. Фехтование я и так выучу, преподавателей хватает. А вот учителей таинственной моей профессии на горизонте не наблюдается. Наблюдаются на горизонте лишь несколько вычурных дворцов местных землевладельцев, роскошные сады и горный массив, кольцом окружающий долину. По словам Виэллы, долина является одним из самых безопасных мест в игре. Порядок поддерживают местные жители немалых уровней плюс специальная стража, отслеживающая респаун агрессивной живности. Убивать случайных прохожих здесь считается дурным тоном. Встречные селяне вежливо раскланиваются, хотя оглядывают наш отряд внимательно и как-то оценивающе. Правильно, на сотые уровни наивные мечтатели не забираются.

Палацо Антинори. Центральная долина Несчастливых островов.

Здание, к которому нас привела Виэлла, казалось, во всех деталях срисовано где-то на юге Италии. Белые стены, двор, огражденный тонкими колонами. Все как-то слишком реально для игры, никаких фэнтезийных деталей. Красота и легкая ностальгия по миру за пределами компьютера. Во дворе идут занятия. Пять пар фехтуют. Кажется, противники неспешно беседуют о чем то важном. Лучший фехтовальщик, которого я встречал, влиятельный господин Дук, выглядел бы здесь простым и незамысловатым воякой. Застываем, просто разинув рты. Клинки на солнце похожи то на огромные веера, то на острые лучики пронзающие чужую защиту.

Нас, в свою очередь, с интересом рассматривает привратник, здоровенный ифрит с кривой широкой саблей на боку. Он и подводит нас к Учителю, великолепному синьору, наблюдающему за учебным боем. Не ошибся я, это итальянец. Вот сидит в резном кресле маленький сухонький хафлинг с длинной шпагой на боку, а обратиться к нему иначе, как Синьор Учитель язык не поворачивается. Удостаиваемся еще одного внимательного осмотра. Ауру тайны я благоразумно снял, идешь записываться в ученики - нефиг выделываться. И теперь Учитель наслаждается сюрреализмом ситуации. К нему, надо полагать одному из лучших фехтовальщиков Фэнтези, пришел записываться в ученики игрок тридцать четвертого уровня с покореженным кристаллом личности.

- Благородный синьор желает стать фехтовальщиком с такими характеристиками?

- Да, Учитель, - а что мне терять? Если сейчас меня выкинут

из поместья, пойду по следующему адресу, зря я что ли в такую даль перся?

- И поэтому благородный синьор притащился без предварительной договоренности, да еще с любовницей, слугой и без шпаги?

У меня все больше сомнений в благополучном исходе переговоров, но отступать уже поздно, решительным жестом поправляю пояс, на котором висит одинокий кинжал. Ну, просто вызывающе поправляю. Не объяснять же, что оружие за мной голем носит, и воевать я им могу, только предварительно напившись зелья силы. Синьор озадаченно хмыкает. Похоже, во всей его долгой практике таких... фокусников ему не встречалось.

- Вакантных мест в школе нет, и новые ученики мне не нужны, - задумчиво продолжает хафлинг. - А вот мальчик для битья нужен. Знаешь, эдакая подушечка для булавок, на которой ученики будут тренировать удар.

А мелкий, похоже, тот еще гуманист. Тренировочные шпаги не убивают. Но день за днем получать колотые и резаные раны пытаясь хоть как-то противостоять тренированным ученикам? Продолжаю слушать синьора, стараясь не выдать свои мысли по поводу его предложений.

- Работа неблагодарная и неприятная, последний мальчик для тренировок сбежал пару дней назад. Хорошо бы взять на работу кого-нибудь надолго... и бесплатно. Так что мое предложение следующее. Дуэль с ним, - хафлинг показывает на демона, виртуозно фехтующего с человеком в ближайшей паре. - Если за три минуты ты сумеешь хоть раз зацепить его своим кинжалом, ты станешь моим личным учеником. Если нет - три месяца бесплатно трудишься здесь, на плацу. Твою свиту тоже на работу пристрою.

Искоса посматриваю на своих спутников. По-моему, предложение не нравится даже Сэму. Ну а нимфа просто кипит от возмущения.

- Я могу использовать все свои навыки?

- Всё кроме свитков и алхимии. Если что-то смыслишь в магии - можешь попытаться.

Хафлинг уже откровенно веселится. Одно только сравнение длины моего короткого кинжала и метровой шпаги демона ставит крест на самой идее честного боя. Хотя... мне нужен всего лишь один удар. Лед по глазам, внезапный прыжок, кварт. А ведь может получиться! Делаю шаг вперед, киваю, но сказать ничего не успеваю - звучит гонг.

- Тренировки и поединки на сегодня закончены, - объявляет мой потенциальный учитель всем присутствующим. - Отложим

дуэль до завтра, - это уже нам. Халфлинг доброжелательно улыбается, он невозмутим и полон веры в будущее. В отличие от меня. - Приглашаю вас побыть моими гостями, бой состоится завтра в девять. Ведь бой состоится? - Синьор с улыбкой глядит мне в глаза. Весело ему. Коротко киваю и направляюсь вслед за подошедшим слугой.

***

Атмосфера в комнатах для гостей Палацо Антинори слегка накалена. Виэлла уже высказала мне все, что она думает по поводу предстоящей работы служанкой на новом месте. Сэм истерику закатывать не стал, но по морде видно - согласен с танцовщицей. Да и у меня уверенности поубавилось. Наверняка не я первый ломлюсь в ворота школы, освоив азы фехтования и получив в качестве награды за квест какой-нибудь коронный удар. Сумею ли я дотянуться до подвижного как ртуть демона своим квартом? Маэстро Антинори наверняка понимает, что какой-то козырь у меня в рукаве имеется. Хафлинг не стал бы предлагать поединка, если бы не был уверен в своем ученике. Виэлла укладывается в соседней комнате, сегодня мне ничего не светит. Ну что ж, почитаю на сон грядущий про фокусы и покусы. Вдруг неожиданный прыжок не единственный чит в моей профессии?

"Любая боевая профессия это власть. У магов власть над маной, у чародеев над стихиями, у монахов над духом, у мечников над собственным телом. И только профессия фокусника не дает власти ни над чем. Фокусник не контролирует ни внешние, ни внутренние силы. Он мошенник. Все, что у него есть, это неожиданность трюков и ловкость рук. Противник подозревает, что происходящее лишь обман. Но артистизм рождает чудо. В своей книге я раскрою секреты ремесла, ставшего искусством. Но помни - обманщик не может иметь учеников, фокус, повторенный десятки раз, уже никого не обманет. Не копируй и не давай читать эту книгу даже самым близким друзьям. Спрячь ее в самом темном углу библиотеки перед тем, как покинуть этот мир".

Для профессий, в которых игроки имели дело с силами, недоступными в реальности, такими как магия, чародейство и прочие, в игре создана система управления с помощью своего рода формул, соединявших в себе мысль, слово, жест и внешние атрибуты. У фокусников все управление сводится к мысленным формулам. Странно все-таки взаимодействует наш мозг и компьютерный мир. Я читаю и понимаю то, что я в принципе не могу ни прочитать, ни понять. Алфавита, на котором можно было бы записать мысль, в которой нет слов, не существует. Но

формулы каким-то образом записаны... образы? Или что-то еще, напрямую поступающее в сознание?

Формул много. Раз, и моя кожа меняет окраску. Хамелеон-переросток. Это не невидимость как у ниндзя. Так, обман, фокус. Два, и монетка из левой руки перемещается в правую. Трюк, древний даже для планеты Земля. Вот только я не перекладываю монетку из руки в руку, я только воспроизвожу в уме формулу. Три, и я взмываю над кроватью. А вот это уже полный разрыв башки. Я одновременно ощущаю кровать, в которой лежу, и ветерок из окна, обдувающий мое висящее в воздухе тело. Здравствуй шизофрения, профессиональная болезнь фокусников. Закончил читать я уже под утро. Между прочим, автор - полный псих. Временами он писал такое... если это фокусы, то я вдова Клико.

Мда... я в коже, а противник в каком-то белом балетном костюме. В отличие от меня, он не нуждается в дополнительной ловкости и стойкости от доспехов. Уверен в своих силах. Немного повыше меня, и руки длиннее. Семьдесят третий уровень. А вот это уже совсем плохо. Значительно ниже, чем уровень локации. И если он себя здесь комфортно чувствует, то у меня проблемы. Он мастер. Удивляет маэстро Антинори. Куда делась вчерашнее игривое настроение. Халфлинк серьезен и сосредоточен. Он надеется на интересный бой и хочет почерпнуть максимум информации из наших действий. Гонг.

Демон танцует свой танец. И я не могу за ним угнаться. Вроде бы скорость движений почти одинаковая, но всякий раз мне для завершения фигуры нужно пройти большее расстояние, чем моему противнику. И я раз за разом не успеваю. Если бы у демона была задача атаковать меня, я был бы похож на подушечку для булавок, как образно выразился вчера маэстро Антинори. Клинок чертит фигуры возле груди, лица, живота. Но ударов нет, демон следит за моими атаками и аккуратно отбивает все выпады. Кварт раз за разом натыкается на клинок, гарду, проваливается в пустоту, туда, где только что был противник. Надо идти ва-банк. Ледяной шип, внезапный прыжок, кварт. Если бы сейчас в руках был мой любимый кончар, я бы достал демона! Любимый ученик маэстро в последний момент отшатнулся, я даже успел заметить отблеск страха в вертикальных зрачках... Снова стоим напротив друг друга. Оглядываюсь на песочные часы. Еще пара минут. Только что я буду делать? Фокусник исполнил свой коронный номер и был освистан публикой. Репертуар исчерпан. Занавес. Как там утверждал влиятельный господин Дук, любой финт можно использовать только раз? Лед, прыжок, кварт. Кинжал пропарывает воздух. Лед, прыжок, кварт.

Удар отбит. Довольная ухмылка противника. Тревога на лице маэстро Антинори. Лед, прыжок, кварт. Удар отбит. Клинок кинжала до половины вошел в глаз демона. Фокус - обман, следите за руками. Монетка в правой руке, монетка в левой руке. Удар заблокирован, но кинжал уже поменял руку...

- Зирк, я огорчен. Ты не был готов к умному бою. Ты с трудом ушел от крита и решил, что это максимум, что может предложить противник. И когда ты расслабился, тебя наказали. Марш тренироваться! Ну и как тебя зовут, новый ученик?

КОНЕЦ ПЕРВОЙ КНИГИ